游戏日 数字化用户

国际标准刊号ISSN 1009-0843 国内统一刊号CN51-1578/TN 邮发代号62-99

总115期 2007.12
特价人民币 18元

攻略怒涛
本期216页



88页 真·三国无双5

欢迎来到宇宙世纪
SD高达G魂
U.C高达漫谈 全机体资料 开发设计一览

勇者斗恶龙4 被引导的人们
全地图 全怪物资料完美攻略

战国BASARA2 英雄外传 喧哗再演
特种部队百科全书 使命召唤4
生化危机安布雷拉年代记
小说攻略 寂静岭·起源
圣洁传说流程攻略

奖
PS3两台
Wii两台
万元大奖
期期送



游戏日2008年全年杂志征订开始

各位读者，新年又要到了，我们将在新的一年里继续为大家提供独一无二的《游戏日》，在此也欢迎大家继续踊跃订购2008年游戏日的全年杂志！对订购全年的用户来说，最大的方便是不必每个月一次次去书摊上搜索，最大的实惠则是当《游戏日》推出特定的超级攻略本时，全年订阅用户不必再另外付钱，即可享受这份攻略大餐！当然，订阅全年杂志还会附带其他优惠政策，为了满足不同需要，我们照例推出了三档不同的优惠套餐，欢迎您选用适合自己的一款！

优惠套餐 1

订阅全年杂志 140 元

具体内容： 每本杂志 10 元 + 邮费 1.9 元 = 142.8 元
优惠价格为 140 元

邮寄方式： 平邮

提示： 平邮存在着可能丢失和邮寄速度缓慢的弊端，而且无法预测和避免，所以我们不推荐您使用。此套餐只适用于有足够的信心和耐心，且相信全年收信地址稳定、安全的读者。

优惠套餐 2

订阅全年杂志 144 元

具体内容： 全年杂志 9 折包邮费 + 挂号费
= 每本 9 元 + 挂号费 3 元 = 144 元

邮寄方式： 挂号平邮

提示： 和平邮相比，挂号最大的优势是比平邮安全得多，而且丢失后我们负责补寄。在这里说明一下，挂号费3元是中国邮政的统一定价，由邮局收取，跟我们没关系，对我们来说实际上收取的只有9折全年杂志费用，所以也不介意占点邮局小便宜——在这里建议选择挂号的读者，你可以再找一个朋友一起订阅，因为挂号可以同时邮寄两本，这样能省去一个人的挂号费哟！

优惠套餐 3

订阅全年杂志 192 元

具体内容： 全年杂志 6 折 + 快递费 10 元 = 192 元

邮寄方式： 特快专递

提示： 快递是在邮寄方式中最快速和最可靠的一种，而且出现丢失的话我们将予以补寄，如果您的经济能力许可，我们强烈向您推荐此套餐。与挂号一样，您也可以与您的一个朋友一起订阅全年杂志，省去一个人的快递费。选择此套餐的用户请务必留下自己平时常用的电话号码，否则快递将无法送达。

☆☆☆特别提示☆☆☆

我们要特别指出，前两年编辑部在邮购上所赚取的利润非常微薄，如果中途出现一本杂志丢失需要补寄的话，那么这份全年订单将肯定赔本。根据两年来的经验，我们发现平邮非常不可靠，中国邮政也非常不可靠，几乎每期都有用户出现杂志丢失，而邮局对平邮丢失也不负责赔偿，苦于这一矛盾的编辑部只能做出一个决定，那就是平邮杂志我们也不予赔偿。这份"优惠套餐 1"只优惠 2.8 元的原因，就是我们根本不希望您选用它，如果您真的要选用它，我们将再次提醒您——对于平邮出现的任何丢失和损坏，都不会得到任何赔偿！

套餐特别配套甜点

所有订购全年杂志的用户，再多加 10 元还可以继续获得以下超值礼物（各限量 30 套，每人只能选取一种）

1. "三国无双大乱斗"游戏牌（简装版）一套
2. 《游戏日原创画集》上下册
3. 游戏日 2007 年 8 月号《机战 OGS》攻略特刊

全年套餐订购方式

订购方法 1

登陆游戏日淘宝官方网站 http://shop33523089.taobao.com，下全年订阅单并留下详细联系地址和电话，通过支付宝付费。

订购方法 2

通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦 5 楼发行部，收款人：发行部，邮编：610036。请务必在汇款单的附言上注明为订购《游戏日》，并注明是从哪一期开始的 12 期杂志，并留下详细联系地址和电话。

特别公示

1. 不管您是订购哪种套餐，请务必留下您的**详细地址、联系电话和杂志月刊号（不要写总期数）**，防止出现投递失误，请切记。
2. 对邮购有疑问的读者，可在每个工作日（非节假日的周一到周五）9:00－18:00 拨打电话 028-87688333-505，或登陆游戏日淘宝网站 http://shop33523089.taobao.com，联系游戏日的淘宝掌柜询问。
3. 订购全年的读者把选的礼物代码，电话，QQ，Email 通知淘宝掌柜，淘宝名 game_day，QQ215766490，抽奖前 10 天没有选号者视为弃权！

特别抽奖再行动

所有订阅全年杂志的用户，都有机会获得编辑部秘藏的各类宝物！在本期的封三列出了编辑们经年累月收集的各种邪物，只要你上淘宝店告诉掌柜你的选择，就有可能把它据为己有！当然，对于诸多订户同时看上同一个物品的情况，就只有采取公平的黑暗抽签了……

中奖名单的网络公布时间为 2008 年 3 月 1 日，地点是：游戏日淘宝官方网站 http://shop33523089.taobao.com

杂志公布时间为 2008 年 3 月上市的杂志，如有更改将提前通知。

注：普通情况下杂志邮购的邮费收取标准为：快递 1-2 本 10 元，3-4 本 15 元，依此类推；平邮挂号 1-2 本 5 元，3-4 本 10 元，依此类推。

12 游戏日

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



本月游戏情报站 2

卷首特辑 欢迎来到宇宙世纪

PS2 SD 高达 G 世纪 spirits U.C 高达巡礼 4

喧哗再演

PS2 战国 BASARA2 英雄外传 50

次时代强档攻略

多机种 88 页豪华攻略特辑

真·三国无双 62

多机种 使命召唤 4 现代战争 150

WII 生化危机 安布雷拉年代记 158

才语游言

闲言碎语 164

才语邮局 165

火星图库 169

如果电话亭 170

游戏日 2007 年全年目录 172

如来神掌

前言 174

移动娱乐族 174

初心者教室 175

动漫 PK 场 178

经典游戏任你挑 181

华山论贱 214

掌机攻略王

PSP 恶魔城 X 历代记 182

NDS 勇者斗恶龙 4 被引导的人们 188

PSP 寂静岭·起源 204

NDS 圣洁传说 214

公告

各位读者，让游戏日编辑们手忙脚乱、不得不调整出刊日期的年底游戏狂潮终于要告一段落，游戏日也将喘口气，把出刊时间重新调整回来。2008 年 1 月号，我们将尽量争取在今年 12 月底上市，而 2 月号将肯定能调整到 1 月底上市，由于和本期上市时间过于靠近，到时大家千万别以为我们改半月刊了哦（也记得两本都要买哦）！

本期集合了这波游戏狂潮里的优秀作品，并且我们首次尝试将次世代主机的游戏以大篇幅呈现，另外为方便没有机器的读者也增加了大量可阅读性的内容，不知道这种组合能不能起到我们希望看到的效果，但游戏日不敢一相情愿走得太远，所以请大家一定要提出自己的意见，将杂志始终固定在你们想要的方向上。

最后，这一两个月工作量比较大，虽然我们已经努力校对，但不敢保证肯定没有错，请大家看到了告诉我们……

游戏日编辑部
惶恐敬上

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真（028）87646606
编辑电话（028）87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
总编辑牛泊
副总编许海龙 童文臻
执行主编周博 石薇
客户经理付晓飞 呼丽丽
编辑任超 王梁宇 李一凡 朱博
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman（美国）
美术编辑梁镭耀、樊俊成、陈颖、白羽
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005
广州 020-87588518
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务（028）87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦 532 室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位成都电脑商情报印刷厂
刊期半月刊
出版日期 12 月 1 日

2007.11
ISSN 1009-0843
12 >
9 771009 084001

本月游戏情报站

这期的发售表委实不好写，因为在经历一阵游戏狂潮后突然进入了一个短暂的沉寂期，大作们不是在我们印刷时已经上市(比如失落的奥德赛)，就是等到下期上市也还没发售(比如鬼泣 4)，看来玩家们是时候喘口气把手头的游戏整理一下，好好玩玩了。当然也不是完全没有关注点，编辑部里有个家伙正在叫嚣着做机战 OG 外传的单行本，我们正在拼命阻止他……

Aice

GT 赛车 5

12 月 13 日

PS3　类型：SPT　厂商：SCE





GT 系列大家一定都很熟悉了吧，这个系列一直以真实的操作感和华丽的游戏画面著称，深得一部分赛车游戏爱好者的喜爱。

最新的一作 GT5 平台为 PS3，借着 PS3 强大的机能，GT5 成为第一个真正支持 1080P 高清格式的游戏，分辨率达到了 1920×1080，游戏画面的精细程度可想而知。

这次发售的《GT5 序章》相比之前的试玩版，赛道增加到了 5 条，可选择的车辆则有 30 辆，包括法拉利、莲花、日产、三菱等品牌的跑车，虽然这样，这仍然是一个带有试玩性质的作品，所以 SCE 给它定了个 4700 日元的低价，折合 RMB 为 300 多一点……对于中国玩家来说还是很贵的。

和游戏一起发售的还有一款罗技的 GT5 对应操作套件——G25，包括方向盘、排档杆座、脚踏板，可以真实模拟驾车的乐趣，G25 的力回馈部分采用双马达系统，手感更加真实，能够重现路面颠簸或是发生碰撞时的冲击。G25 的售价和 40G 的 PS3 主机相当，嗯……有钱人的玩具。

符文工厂 2

1 月 3 日

NDS　类型：模拟经营　厂商：Neverland



符文工厂系列是牧场物语系列下的一个分支作品，其中包含了大量牧场物语的要素，也难怪被人叫做“新牧场物语”。

本作已经是系列的第二作，故事和背景紧接着第一代，玩家选择的主角将在第一代主角“カイル”所建造的学校里学习各种各样的知识和技能，顺带一提，教料理的老师是上代的マナ哦，マナ老师在课堂上教的知识，要好好做笔记，方法就是在下屏显示的笔记本上打勾。

在学校里，和同学之间相互交流也是非常重要的，如果有年龄相近的异性朋友，还有可能发展出恋爱情节哦，本作的对象候补增加了一人，达到了总共七人，想要成就爱情的话，就要好好努力了。但是本作是不能结婚的，稍微有点遗憾。

利用 NDS 的通讯和 WIFI 机能，可以实现和其他玩家的互动功能，包括道具交换、怪物配对、大富翁游戏这三种，可以和朋友们一起享受联机的乐趣。

总的来说本作和前代的系统变化不大，只是增加了一些新的要素，喜欢牧场物语这种类型游戏的玩家可以试试。





Fei

星之海洋·初次启程

12 月 27 日

PSP　类型：RPG　厂商：SQUARE-ENIX





S-E 复刻大潮里新的加入者，看在屡次复刻都还算较有诚意的情况下就先不计较多它这一次……本次要登陆次世代的是一个老前辈：发售于 SFC 上的《星之海洋》初代，多年后再度出击，予以更新的内容包括游戏画面、游戏剧情以及全程语音，还会加入大量 CG 动画，同时配合游戏推出的还有同捆“永恒版”PSP2000 一台，上面会有与游戏相配合的图案，怀旧的老玩家可以去收一个，星海的标志还满好看。不过星之海洋系列早期的难度可不低，不知道厂商会不会考虑到目前轻度玩家占多数的现状，把难度稍微降低一点儿呢？



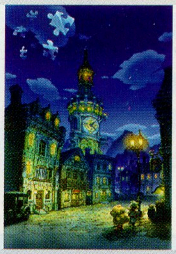




陆行鸟的不可思议迷宫·忘记时间的迷宫

10 月 25 日

Wii　类型：RPG　厂商：SQUARE-ENIX



在“陆行鸟迷宫”系列十周年之际推出的纪念作——说是“系列纪念作”，其实也不过才第三作而已，不过前两作都已经是 PS 上的老古董，当年第一代“陆行鸟不可思议迷宫”还获得过百万级销量，对于这次的“纪念”我们也就可以理解了。本次由于是发行在 Wii 上，所以肯定有针对那个感应条的设置，听说玩这个连左手柄都用不到哎，到底是把右手柄横过来玩呢还是要照例哼哼哈兮甩双截棍呢？另外据情报显示，制作人员认为反正这系列也很久没出了，所以不妨来个比较彻底的改动，比如把故事情节改得沉重一些(但是有人会注意么)，比如把游戏的重点转移到职业改动上来(黑魔道士陆行鸟转职骑士陆行鸟！)，如此等等。希望这些改动不会在影响老玩家的前提下吸引更多的新玩家吧。





超级机器人大战 OG 外传

12月27日

PS2 类型:SLG 厂商:BANPRESTO





机战又要来了,机战又要来了!在夏天那个恐怖的 OGS 之后,机战的威光再次降临在编辑部上空!这次的 OG 外传,在剧情方面是继承 OGS 里 OG2.5 的部分,当初大家都以为 2.5 是 OG3 的前半部分,没想到是外传的前半部分。不过这并不影响 fans 们的热情,(以星辰为首的)大家都抱着极大的信心,等待着剧情的完全展开,等待着新角色的加入,等待着悬念的解答……本次 OG 外传将要加入的新机体与角色来自动画《超级机器人大战 OG The Animation》、GBA《超级机器人大战 R》、WS《超级机器人大战 Compact 3》等作品,相信能带来更多的变化。

另外,OG 外传还将加入全新的游戏模式"洗牌战士"和"自由对战",前者是个卡片游戏,玩家可以在游戏里搜集各种机体与人物的卡片,在这个模式中进行对战,当然可以肯定的是各种特技能力卡也是少不了的;后者则是可以完全由玩家来控制战斗过程的战斗鉴赏模式,玩家可以自由选择机体进行对战,连战斗背景、双方行动模式、机师、攻击组合等都可以预先设定,大家可以按照自己的爱好进行自由组合,实现华丽的梦幻对决。

最后,BANPRESTO 还为购买本游戏初回特典的玩家准备了大批礼物,例如超豪华的设定集画册、动画 DVD、机体模型等(有些需要把游戏中的密码输入官网进行抽奖,中国玩家要获得就比较困难了),办公室里已经有人大流口水,所以读者们请不要再助长其嚣张气焰了,不然某人可能真的又要出个单行攻略本……对于我这种"边缘玩家"来说,其实只关心一件事——拉米娅到底死了没有啊?!

梵天

SPECTRAL GENE 混沌基因

12月13日

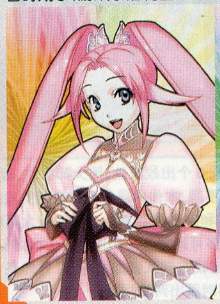
PS2 类型:S·RPG 厂商:IDEA FACTORY

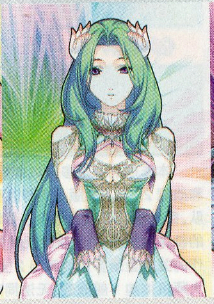


IDEA FACTORY 这个公司真是拥有小强般生命力的啊,但凡新主机出阵,不论游戏主机开发难度多大,他们都能在上边推出一往不变的新作,当然还有昂贵的豪华版。IF 公司向来是靠人设和声优等周边吸引玩家,不管游戏系统做得怎么简单,总会有那些不是为了游戏本身的边缘玩家以身试法,为了他们喜欢的声优甘愿掏腰包买新作的限定版。

这不,这次 IF 邀请了比较豪华的声优为本作增添了不少的附加价值,能登麻美子、平野绫、钉宫理惠、斋贺みつき、大原めぐみ的阵容在一线游戏中也是比较少见。但是梵天感兴趣的不是红的发紫的团长平野绫,也不是前段时间编辑部泛滥阿市脱力铃声的根源——能登麻美子,更不是旋风管家里的蹭得累萝莉的 CV 钉宫理惠。而是神奇的大原めぐみ,他就是机器猫里野比的声优,貌似作品也只有机器猫,这位奇人为何在十几年后重出江湖,真是业界一大难解之谜,为了能在十几年后再次听到野比的声优的倾情演出,这款游戏就有他的价值啊(众编:机器猫你看过日文版么?梵天:……)不管怎么说,有这么多的大牌女声优当你的后宫,那些 CV 迷就可以尖叫了。

如果不是声优控的玩家怎么办呢?如果你对这游戏的人设不是怎么感兴趣的话,你可以把本作当作是一款后宫游戏,至于游戏里说的什么魔神复活的无趣设定,你可以无视,只要带着三姐妹在为了争取世界和平的旅途中 4P 吧!萝莉+御姐+强气女的组合能满足各种玩家口味,但说到游戏本身是不是好玩么,我在这里就不敢保证了,毕竟是 PS2 这款主机的黄昏时期了,游戏水准有些下降都属正常情况。







炽焰帝国:末日之环

12月13日

X360/PC 类型:A·RPG 厂商:Blue Side



老实说,梵天我对炽焰帝国这个系列一没爱,二没印象,看到 A·RPG 这个类型之后才稍微有些冲动去探个究竟,毕竟我是非伪么,即便是所有游戏都接触还是会有一两条漏网之鱼的。据我调查,炽焰帝国应该是韩国游戏开发公司 BLUESIDE 在 2001 年创造的系列游戏,7 年前在 PC 上推出过第一作,随后在 XBOX 上推出《十字军东征》,今年计划在 XB360 上推出最新作末日之环。

《炽焰帝国:末日之环》一改前作的游戏类型,变成现今比较流行的 A·RPG,据说是依靠装备不同武器,出现不同的技能强化主角,玩家可以选择 6 名不同的英雄角色,包括力量型,魔法型,速度型在内的各种角色。游戏画面写实血腥,典型的欧美风格。但是,但是,为什么我在制作小组的作品中看到了《九十九夜》这个名字?问了曾经制作九十九夜攻略的 Aice,我得到的答案是这个游戏小组做的动作游戏毫无手感可言!看着该小组那无论是在画面还是游戏内容上都将超越《九十九夜》的豪言壮语,我手指苍穹、扼腕长叹,这个游戏估计是要败了。看在游戏还能支持 4 人的 XBOX LIVE 模式的份还是勉强试试吧!

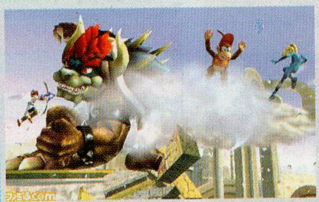




任天堂超级明星大乱斗 X

1月24日

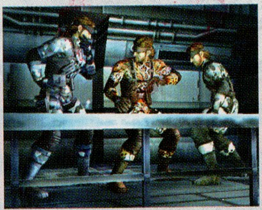
Wii 类型:ACT 厂商:Nintendo





大乱斗这种类型的游戏,做的最好,卖的最多的都出自任天堂。该公司自创建以来,依靠着马里奥大叔的英勇一举成为业界巨头之一。为了不让马里奥过于孤单,星之卡比、大金刚、林克、皮卡丘、星际火狐等角色也一同参加这次乱斗。本次乱斗人数之众多,场面之宏大,战况之混乱是乱斗历史上的先河。

为了增加人气,在这个满是可爱角色的乱斗中,任天堂还邀请了一脸严肃,逃脱不了被恶搞命运的独眼大叔 SNAKE。除了大叔,SEGA 的招牌人物刺猬索尼克也来凑热闹,本作共有 25 个角色以上参战,想想看大叔 SNAKE 和皮卡丘对战是多么搞笑的画面。



既然是 Wii 上边的游戏,操作方面就有着独有的方式,游戏有大量配合 Wii 手柄的特殊操作模式,难度方面不会很高,还会有大量的搞笑画面。面对这么多可爱角色,在冷酷的美眉都会放松警惕投入到游戏之中的,哼哼,想要把妹的人还等什么?是该买 Wii 的时候了!



欢迎来到宇宙世纪

以团长的名义发誓，这次的G之魂真是超~级棒!!不过游戏的台阶稍微高了一点，一开始可能会觉得有点难，但只要一关关的按顺序打下去，很快就不能自拔了。

不能否认，本作是专门面向高达Fans的游戏，没有看过高达，更准确的说，没有看过U.C系高达的人很难体会到游戏的乐趣。因此我们决定花大篇幅系统的介绍一下U.C系高达的历史，剧情，机体和名场面，希望大家看完这部分内容之后能够真正体会到游戏的乐趣。对于高达Fans们，我们也准备了完全的机体开发资料，以便大家尽快造出强力机体。

G之魂和机战是完全不同类型的游戏，G之魂的重点在开发机体，而不是过关，所以这次我们只登出了0079关卡的攻略要点，剩下的关卡攻略预定在下期登出。另外，由于高达资料过于庞大，本次的介绍也只能到“逆袭夏亚”为止，F91、海盗高达等作品的介绍也将放到下期刊登，敬请期待!

一、关卡选择



本作的关卡根据高达故事的年代不同划分成了3个部分，依次是“一年战争编”、“ジオン再兴编”和“次世代斗争编”，总共65关，其中每部高达的第1关在最初都可选择。虽然可以任意选择高达作品，但是每部高达关卡的难度却是不相同的，某些关卡难度相当高，想一上来就挑战是不可能的，因此建议大家按照默认的关卡顺序从0079开始依次攻略。至于那些初期即可攻略而得到强力机体的关卡我们在后面的心得中会作介绍。全部65关完成后会追加隐藏的“もうひとつの未来编”，这里可以选择最终关卡“世界が眠る日”，看看TURN A高达当年是如何毁灭世界的。以下为本作登场作品和关卡数量一览。

一年战争编

高达作品名称	关卡数
机动战士ガンダム	6
机动战士ガンダム MS IGLOO	5
机动战士ガンダム 第08MS小队	2
机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY	3
机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	4
机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	3
机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争	2

ジオン再兴编

高达作品名称	关卡数
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY	4
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY 宇宙の蜉蝣	3
机动战士 Zガンダム	6
机动战士ガンダムZZ	5
机动战士ガンダム 逆袭のシヤア	2

次世代斗争编

高达作品名称	关卡数
机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ	2
机动战士ガンダムF90	2
机动战士ガンダム シルエットフォ-ミュラ91	2
机动战士ガンダムF91	2
机动战士クロスボ-ン·ガンダム	5
机动战士クロスボ-ン·ガンダム スカルハ-ト	3
机动战士 Vガンダム	4

二、部队配置 OPERATION ROOM



◆**自军编成**:编制在关卡中出击的玩家队伍。
◆**ユニット开发**:进行机体开发的地方，玩家拥有的机体都可以在此选择并且查看其开发路线。
◆**ユニット设计**:用两台玩家拥有的机体设计出新机体并且登录到生产列表中。
◆**捕获リスト**:查看在战斗中捕获的敌方机体，并且对其进行处置，处置的方法分为确保和解体2种，选择确保就是让该机体成为玩家部队的机体，选择解体则是将该机体破弃并且获得一定数量的资金(本作中将机体解体后只能获得生产该机体所需资金的1/10)。
◆**各种リスト**:查看玩家拥有的机体、人物、战舰和强化道具。
◆**プロフィ-ル**:游戏资料库，包括角色、机体、战舰3个项目。
◆**セ-ブ**:保存游戏记录

1.自军编成



本作中玩家最多可以编成3个出战单位，即大师机体、战舰1和战舰2。和PS版SD高达不同，本作中最多只能有两支战舰部队，每支部队可以配置的机体和驾驶员数量则由母舰最大可收容的机体数量决定(1艘战舰最多可配置3个小队，12个机体)。本作的关卡里最多只能派出2支我方部队参加战斗，且只能是1台大师机体加1艘战舰，无法同时派出两艘战舰。

编成小队的时候，要注意每个小队第一个机体为小队长机，

小队长的指挥值可以影响处于小队范围内的同小队成员的命中率，另外还对母舰的指挥范围有辅助作用，因此应尽量安排指挥值较高的机师担当小队长。

在编成舰桥人员的时候要注意对应职位所需要的机师能力值，具体如下：

舰长：对应能力值为指挥和魅力，影响战舰的指挥范围大小。另外战舰攻击时的命中和回避率主要由舰长的能力值决定，由于绝大部分战舰的武器都为射击武器，所以通常情况下可以不用理会舰长的格斗数值。
副长：辅助舰长的职位，对应能力值为指挥和通信，影响战舰的指挥范围和攻击时的命中率。
通信：对应能力值为通信，对战舰的命中率有影响。
操舵：对应能力值为操舵，对战舰的回避率有影响。
整备：对应能力值为整备，影响搭载机体的 HP、EN 回复量（不过本作似乎只要机体返回母舰，次回合必定 HP、EN 全回复。因此关于整备能力的具体效果尚不清楚）。
ゲスト：对应能力值为魅力，影响战舰指挥范围以及收容机师的 MP 回复量。
Group：母舰指挥范围，最大为 10 格，如果母舰搭载的机体脱离了指挥范围，则命中率和回避率会有所降低（降低程度不明显，大家在攻略的时候大可不必太在乎母舰的指挥范围）。另外母舰指挥范围的多少还将影响出击机师的初始 MP 量，指挥范围越大，初始 MP 越高，最大可以 60%MP 状态出击。注意，母舰指挥范围除了舰桥相关人员的数值影响之外，小队长的指挥值也有补正效果。
TEAM AREA：小队范围，即战舰中每个小队的小队长指挥范围，在该范围内的同小队成员命中率会提升，另外处于小队范围内的同队机体还可以进行支援攻击（最多 3 机同时攻击）。

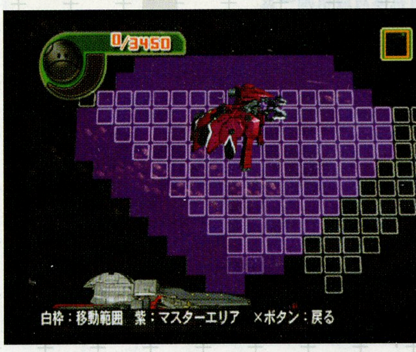


大师机体

大师机体（マスター–ユニット）是 PSP 的 G 世纪中新增加的系统。大师机体只能设定 1 个，并且无须依靠母舰即可自由行动，当然也无法返回母舰中进行补给，不过每个回合大师机体都会自动回复 10% 的 HP 和 30% 的 EN（非大师机体的剧情机体每回合 HP 回复 10%，EN 回复 20%）。由于大师机体拥有便利的回复能力，因此其战斗力，特别是持续作战的能力要高于舰载型机体，另外因为没有母舰指挥范围的限制，大师机体可以在某些地图单独行动或是长途奔袭进行奇袭作战。

大师机体更加重要的一个能力是可以带领最多 7 台机体进行支援攻击，这样一来算上自己的 1 次攻击，总共可以攻击 8 次，如此一来就能够给敌人造成极大的伤害，同时获得的金钱奖励也最多。除了大师机体，其他机体最多只能带领 2 台机体进行支援攻击。大师机体发动支援攻击的条件很简单，只要处于大师机体指挥范围（MASTER AREA，地图显示为紫色区域）之内的所有我方机体（包括剧情机体）在能够攻击目标的情况下都能发动支援攻击。注意，大师机的指挥范围同母舰指挥范围相同，最大都是 10 格，不过大师机的指挥范围是由机师等级和机体等级来决定的，等级越高指挥范围越大。

由于大师机体有如此多的优势，因此建议在所有能够出击 2 个名额的关卡都派遣大师机出战。如果我方没有安排大师机体，则本关剧情主角自动成为大师机体。



紫色区域即是大师机体的指挥范围

机师对应指令

选择机师和机体后都会出现不同的指令，以下为各个指令的效果。

移动：将所选择的机师移动到其他位置
交换：将所选择的机师与其他机师交换位置
容姿：更改所选择机师头像，只有高达作品中的机师才会有此选项，部分机师更改容姿后性格和 MP 最大值都会有所改变（如强化前和强化后的ファラ，MP 最大值分别是 300 和 400）
修正：让所选择的机体的能力和等级回到初期 Lv1 状态，并且可以重新命名，只有原创机师才会有此选项
待机：让所选择的机师待机

注：本作的原创机师是消耗资金来获得的，在机师一览的空格处（或战舰的机师空格处）按○键选择入队即可消耗一定数量的资金随机获得一名原创机师，入队的原创机师越多，获得新机师所需的资金也会随之增加，最初所需资金为 10000，之后每次增加 5000。

机体对应指令

生产：生产机体列表中的机体，注意该指令在机体空格处才会出现
移动：将所选择的机体移动到其他位置
交换：将所选择的机体与其他机体交换位置
开发：将所选择的机体开发为其他机体
OP：装备、解除或更换强化道具
换装：更换所选择机体的武装
变形：机体变为其他形态
解体：废除机体，可换取资金，获得资金为生产该机体所需资金的 1/10。
待机：让所选择的机体待机

注：在编成队伍时应以母舰一侧为主比较方便，如果需要掉换 Master 机体或机师，可以用"交换"指令来完成，这样就不用在母舰和 Master 之间来回切换了。另外如果想查看我方拥有的所有机体和机师情况，也不需要退出编成画面，直接按 L1 键就能查看 LIST 了。

机师对应检索指令

本作的检索机能是比较方便的，在选择机师、机体和强化道具时按 R1 键就可以进行检索。

综合能力顺：按照机师综合能力高低来排序
レベル顺：按照机师等级高低来排序
パイロット能力顺：按照机师格斗、射击、反应 3 个能力综合数值的高低来排序
觉醒能力顺：按照机师觉醒能力高低来排序
指挥能力顺：按照机师指挥能力高低来排序
通信能力顺：按照机师通信能力高低来排序
操舵能力顺：按照机师操舵能力高低来排序
整备能力顺：按照机师整备能力高低来排序
魅力能力顺：按照机师魅力高低来排序
50 音顺：按照日语 50 音的顺序排序
シリーズ别：按照作品年代顺序排序

机体对应检索指令

综合性能顺：按照机体综合能力高低来排序
レベル顺：按照机体等级高低来排序
移动力顺：按照机体移动力高低来排序
万能适性顺：按照机体的综合地形适性高低来排序
宇宙适性顺：按照机体的宇宙地形适性高低来排序
空中适性顺：按照机体的空中地形适性高低来排序
地上适性顺：按照机体的地上地形适性高低来排序
水上适性顺：按照机体的水上地形适性高低来排序
水中适性顺：按照机体的水中地形适性高低来排序
50 音顺：按照日语 50 音的顺序排序
シリーズ别：按照作品年代顺序排序

全 MOVIE 出现关卡 & 条件

对应作品	关卡	出现条件
机动战士ガンダム	第5话	自动发生
机动战士ガンダム	第6话	自动发生
机动战士ガンダム MS IGLOO	第1话	自动发生
机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	第2话	チヤージ成功后自动发生
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY	第3话	ガトー与バーミンガム交战
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY	第4话	击破ガトー1次
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY 宇宙の蜉蝣	第2话	完成后自动发生
机动战士 Zガンダム	第5话	自动发生
机动战士 Zガンダム	第6话	自动发生
机动战士ガンダム闪光のハサウェイ	第1话	搭乘Ξ高达后1回合
机动战士クロスボーン·ガンダム	第1话	自动发生

2.ユニット开发

本作中玩家拥有的所有机体都会在此出现（包括不能进行开发的机体也会在此出现，只不过不能选择开发指令而已），选择机体后执行开发指令就能查看该机体可以开发出的后继机体，当所选的机体等级达到开发后继机体所需的等级时就能将该机体开发为新的机体。开发出来的新机体会自动登陆到生产列表中。

达成开发条件的后续机体会以彩色显示，而没有达到对应等级的机体则以灰色显示。达成条件的机体可以按△键查看开发后的机体能力值、武器和特殊能力，没有达成条件的后续机体则暂时无法查看（如果プロフィール中有该机体资料则可以查看，出现资料的条件是必须在之前的关卡中遇到过这种机体）。

具体的机体开发资料会在后面刊登，请玩家注意查看。



未达到开发等级的后续机体为灰色显示

3.ユニット设计

和机体开发相同，玩家拥有的所有机体都会在此出现，其中机体图标为彩色即表示该机体可以与其他机体设计出新机体，机体图标为灰色则表示该机体此时不能参与新机体设计。

机体设计是通过特定的两台机体组合设计出新的机体，比如用 Ex–S 高达和 GP03–D 就可以设计出深度强袭（ディ–プストライカ–）。注意，这里设计出的新机体只是出现在生产列表中，并不是直接以机体的形式出现，两台参与设计的机体也不会有任何变化，这点和机体开发并不相同。要想获得设计出的机体，还必须花钱生产才可以。

由于游戏各机体的设计方案相当多，所以每当玩家获得新的机体后务必先到这里才查看是否能够设计新的机体，以免错过设计出强力机体的时机。



本作新登场的强力机体深度强袭的设计方法

4、捕获リスト

查看在战场捕获的敌方机体，可以将其确保为自军机体或是解体获得资金，如果不进行任何操作的话被捕获的机体则会一

直保留在捕获リスト中，而在捕获リスト中的机体是不能用来进行开发、设计和使用的，最多可以同时保留 48 个捕获机体。

5.各种リスト

这里是查看游戏中所有资源的地方，具体包括下面几项：

◇**ユニットリスト**：玩家拥有的机体一览，可在此对机体使用包括开发、设计在内的各种操作

◇**キャラクターリスト**：玩家所有机师一览

◇**战舰リスト**：玩家拥有的战舰一览，最多可以拥有 8 艘战舰

◇**オプションパーツリスト**：所有取得的强化道具一览

6.プロフィール

游戏资料库，包括角色、机体、战舰 3 个项目，角色、机体和战舰都有对应的解说，其中角色还可以播放对应的 BGM 和语音。

角色、机体、战舰分别有对应的收集率，而达成一定的总收集率之后可以得到特定的机师和机体奖励，机体奖励并不是直接让玩家获得机体，而是让该机体登录在生产列表中。



获得 1 年战争中的吉恩军王牌机师ジョニー・ライデン

收集率奖励一览

总收集率	奖励机师	奖励机体
10%	ジョニー・ライデン	高机动型ザクⅡ
15%	マスター・P・レイヤー	ジムスナイパーⅡ
20%	ベルト－チカ・イルマ	アウドムラ
25%	サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン
30%	リィナ・アーシタ	コアファイターZZ
35%	アルフレッド・イズルハ	ザクⅡ改
40%	アイナ・サハリン	宇宙用高机动试验型ザク
45%	エイガー	ガンダム6号机(マドロック)
50%	赤鼻	アッガイ
55%	ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ
60%	エギーユ・デラーズ	グワデン
62%	プルツー	キュベレイMkⅡ(プルツー)
65%	ナナイ・ミゲル	レウルーラ
68%	ザビーネ・シャル	クロスボーン・ガンダムX2
70%	チェーン・アギ	リ・ガズィBWS
72%	ノリス・パッカード	グフカスタム
75%	クェス・パラヤ	ヤクトドーガ(クェス)
77%	アナベル・ガトー	GP02
78%	ミネバ・ラオ・ザビ	グワンバン
80%	ギニアス・サハリン	アプサラスⅢ
82%	フォウ・ムラサメ	サイコガンダム
85%	シャクティ・カリン	リグ・リング
88%	ハマーン・カーン	キュベレイ
90%	リョウ・ルーツ	Sガンダム
92%	ベルナデット・ブリエット	エレゴレラ
95%	パプテマス・シロッコ	メッサーラ
98%	カロッゾ・ロナ	ラフレシア
99%	ララァ・スン	エルメス
100%	ハロ	TURN Aガンダム

三、能力解说

SD 高达 G 世纪中的机师能力和机体能力与一般 SRPG 有所不同，大家一定要注意区别。机师的射击、格斗数值仅仅和武器的命中率有关，伤害数值主要由武器攻击力和机体攻击力决定(这个设定其实还是很真实的)。



游戏中的单位可以分为机体和战舰两类。机体的特点是移动后可以进行攻击(从母舰出击以及地图兵器除外)，击破敌人后可以"再动"，隶属战舰的机体，如果战舰被击破则机体无法行动。战舰的特点是移动后无法攻击，无法进行"再动"，每回合可自动回复一定 HP 和 EN，可以回收失去母舰无法行动的机体。

机师能力一览

A：机师姓名

B：机师等级

C：当前经验值 / 升级所需经验值(人物等级最高为 99 级，升级所需经验会随着机师等级上升而增加)

D：当前 MP/ 最大 MP

E：当前士气状态

F：机师能力值

G：舰桥人员能力值

机师能力值分为四项，觉醒值最高为 100，其他数值最高为 99

射击：关系使用射击武器时的命中率

格斗：关系使用格斗武器时的命中率

反应：影响机体的命中率和回避率

觉醒值：影响念动系兵器的命中率和威力，同时对其他武器命中率稍有加成(每 10 点觉醒大约可提升 1%命中率)。

舰桥人员能力值上限一律为 15，除魅力为固定数值外，其他数值均可在升级时成长

指挥：舰长、副长及小队长所需数值，关系到指挥范围大小

通信：副长和通信士所需数值，关系到战舰命中率

操舵：操舵手所需数值，关系到战舰回避率

整备：整备士所需数值，关系到机体回复速度，大师机体的 EN 回复速度也和该数值有关

魅力：舰长及 GUEST 所需数值，关系机师 MP 回复速度



机体能力一览

A：机体姓名

B：机体等级

C：当前经验值 / 升级所需经验值(机体等级最高为 99，升级所需经验会随着机体等级上升而增加)

D：当前 HP/ 最大 HP

E：当前 EN/ 最大 EN

F：机体体型

G：机体基本数值

H：机体地形适应性

I：机体武器一览

机体基本数值(绿色数字是通过强化道具或机体特殊能力增加的数值)

攻击力：该数值越高，给予敌人的伤害越高。机体升级时可提升

防御力：该数值越高，受到攻击时所受伤害越小。机体升级时可提升

机动力：该数值越高，机体的回避率越高。机体升级时可提升

移动力：机体基础移动力，升级时无法提升，只可通过装备强化道具增加移动力

机体地形适应性分为 A/B/C/D/– 五个等级，– 等级表示无法在该地形出击。地形适应性和机体实际移动力以及命中率有关，一般来说地形适应性为 A、B 的情况才推荐该机体出击，如果地形适应性为 C 或 D，则不应派该机体出击，因为地形适应 C、D 的情况会令机体实际移动力大幅下降，并且命中率和回避率也低于平均水准。

地形适应分为宇宙、空中、地上、水上和水中五种，很容易理解。需要注意的是，月面状态或小行星表面状态是属于"宇宙"适应的范畴，而殖民卫星内部或宇宙要塞内部则是属于"地上"适应的范畴。在适应性为 A 的情况下，除了极少数特殊地形，其每格所需基础移动力都为 1，也就是说机体移动力为多少，实际就能移动多少格。在适应性为 B 的情况下，大约 70%的地形所需基础移动力为 1，但是像"岩石地带""森林""沙漠"这些地形就需要 2 的基础移动力。在适应性为 C 的情况下，超过 80%的地形都需要 2 或者 3 的基础移动力，而适应性为 D 的情况，所有地形都需要至少 3 的基础移动力。在本作中机体的地形适应可以通过装备强化道具来提高。

前作中可以给机体配备辅助单位(SFS)来提升移动力和地形适应性，但是本作中取消了 SFS 的设定，搭载有 SFS 的机体只能是剧情中的机体。

机体特殊能力

每个机体都可以拥有复数特殊能力，这些特殊能力往往也是评价一台机体强弱的关键。另外有部分特殊能力是属于战舰专有的。下面列出游戏中所有特殊能力的效果。

机体特殊能力

特殊能力名称	效果
变形可能	可以使用变形指令
シールド防御可能	可以使用防御指令
EXAMシステム搭载	可以使用起动指令，起动后攻击 / 防御 / 机动 +5，EN 消费上升 50%
ミノフスキー粒子散布可能	可以使用散布指令
ビーム搅乱幕搭载(指令型)	可以使用搅乱幕指令
EWAC 机能搭载	周围一定范围内我方机体命中、回避上升
脱出机能搭载	机体被击破后会变成其他机体
ハードポイント・システム	在战舰中可以更换武装
ナノスキン装甲搭载	每回合 HP 回复 5%
ハイパーナノスキン搭载	每回合 HP 回复 15%
补给机能搭载	每回合自机周围 4 格以内我方机体 HP 和 EN 回复 5%
マグネットコーティング搭載	攻击 / 防御 / 机动 +5
A.Rチップ搭载	防御 / 机动 / 反应 +10
C.Rチップ搭载	攻击 / 格斗 / 射击 +10
バイオコンピューター搭载	射击 / 格斗 / 反应 +10
ネオ・サイコミュシステム搭载	命中 / 回避 +10%
ALICE 机能搭载	HP20%以下发动，防御 +20
バック・ウェポン・システム机构	变形后，在返回战舰之前不能回到变形之前
フルアーマーシステム搭载	通常格斗与实体武器伤害减半
チョバムアーマー搭载	通常格斗与实体武器伤害减少 70%
ステルスシステム搭载	在敌攻击范围内不容易受到攻击
ビーム搅乱幕搭载(被动型)	BEAM 射击无效
耐ビームコーティング	BEAM1 伤害减半，BEAM 格斗伤害减半
Iフィールド机能(弱)	BEAM1 无效，BEAM2 伤害减半
Iフィールド机能(强)	BEAM1、2 无效，BEAM3 伤害减半
Iフィールド机能(TURN A)	BEAM 射击无效，实体武器伤害减少 70%
月光蝶フィールド机能	MAP 兵器无效
A.B.C.マント装备	BEAM 武器无效，只有 1 次效果
ビームコンフューズ防御可能	觉醒武器无效
ビームシールド防御可能	防御时 BEAM1 无效，BEAM2、BEAM 格斗伤害减半

游戏中设定有角色专用机体和指挥官机体两种特殊的机体单位。角色专用机体是原著中某些角色驾驶的特殊机体，其性能通常高于同型号的普通机体，涂装颜色通常会有改变。在游戏里只需要将特定的普通机体配署给相应的角色，就会自动变为专用机体，且涂装和能力会发生改变。比如将**ザクⅡF**型配备给夏亚，就会变成红色的夏亚专用**ザクⅡ**。指挥官机则是小队长所驾驶的机体，不过并非所有机体都有对应的指挥官型号，通常吉恩军的量产型机体才会有指挥官型。



如上面 2 张图所示，夏亚专用的リック・ドム和普通的リック・ドム不只是颜色上的区别，基本能力和武器都有所变化。

专用机体对应机师一览

机师名称	机体
マスター・ピース・レイヤー	ジム、ジムキャノン、量产型ガンキャノン
シャア・アズナブル	ザクⅡF型、ズゴック、ゲルググ、リック・ドム
ジョニー・ライデン	高机动型ザクⅡ、高机动型ゲルググ
ヘルベルト・フォン・カスペン	ゲルググ
ケン・ビーダーシュタット	ゲルググ
マレット・サンギーヌ	アクトザク
シーマ・ガラハウ	ゲルググM
ハマーン・カーン	ガザC
アムロ・レイ	Zプラス
バーンズ・ガンーンズバック	バタラ
レズン・シュナイダー	ギラ・ドーガ
ジド・アンバー	ギラ・ドーガ改
ハリソン・マディン	ガンダムF91
アナベル・ガトー	ゲルググ
ヤザン・ゲーブル	ゲゼ

武器情报



A:武器名称,武器名称后如果有“×n”的字样,就表示该武器是复数攻击型
B:属性,表示武器的攻击类型
C:RNG,武器射程,念动系武器的射程会受士气的影响
D:POW,武器基本攻击力
E:EN,使用武器时消费的 EN
F:MP,使用武器时消费的 MP,通常念动兵器才需要消费 MP
G:HIT,武器基础命中率
H:武器使用适性,表示发动攻击方所处地形的影响(○为可使用,△为使用时攻击力下降,×为无法使用)
I:武器有效适性,表示被攻击方所处地形的影响(○为正常伤害,△为伤害会减半,×为无法攻击)

除了普通武器之外,还有 5 种武器是比较特殊的。第 1 种是觉醒武器,这种武器多以浮游炮为主,当然也不排除精神力高达的念动光线类,“觉醒” 值高的机师使用念动兵器不但命中率高,威力也会提升(觉醒 100 的机师使用念动兵器时的伤害大约是觉醒 0 的 1.5 倍)。觉醒武器最大的特点是射程远,攻击力高,且所有特殊防御无效。注意,觉醒武器的威力和射程会随着角色的“士气”而增加,在超强气的情况下大多数浮游炮可以达到 10 格的最大攻击射程。使用觉醒武器除了需要 EN 之外,还会消耗 MP,因此想要保持超强气状态就必须保证每次觉醒兵器攻击都能击破敌人。另外还要注意区分“觉醒兵器”和“特殊射击系兵器”,那种有线式浮游炮是属于“特殊射击系兵器”,虽然使用的时候同样会消耗 MP,但是伤害计算却是和机师觉醒值无关的,所以攻击效果不如觉醒兵器好。

第 2 种特殊武器是地图兵器,也就是 MAP 武器,注意地图兵器是不能移动后攻击的(此外,战舰的所有武器也都不能移动后攻击)。不过地图兵器也有自己的优势,那就是命中率 100%,而且伤害值固定为武器威力,无论敌方机体防御力多少,或者有无特殊防御能力,地图兵器的攻击范围必须在战场上才能查看。使用地图兵器的时候还要注意,用地图兵器击破敌机是无法获得资金和经验值的。

第 3 种特殊兵器是复数攻击武器,也是本作新增加的一种武器,使用该武器时可以同时攻击射程内的复数目标,除了最终的隐藏机体 TURN A 高达外,只有战舰才拥有这类复数攻击武器。



复数攻击武器在武器情报中会多出 LOCK 的字样,表示该武器攻击射程内复数目标,LOCK 下方的数字表示最多可以同时攻击的目标数量

第 4 种特殊类型武器就是必杀技了,本作中似乎只有 V2アサルトガンダム才拥有必杀技武器。必杀技类武器的伤害和命中率会随着机师“士气”提高而有很大的变化,相同攻击力的情况下,必杀技型武器造成的伤害往往是光剑类武器的数倍还要高,并且必杀技类武器的会心一击几率也非常高。总而言之,本作中的必杀技型武器就是类似 G 高达的 godfinger 一般的存在。

最后一种特殊武器是母舰的“舰炮射击”,舰炮射击只能对战舰使用,并且还必须攻击目标处于至少两艘战舰的舰炮射击范围内才能发动,也就是说“舰炮射击”是复数母舰群殴一艘母舰的攻击方式。舰炮射击的攻击范围极大,所消耗的 EN 也非常多(超过总 EN 的 50%),使用一次舰炮射击之后需要等待数个回合才能再次使用。在游戏中,我方使用舰炮射击的机会远没有敌人高,所以当敌方出现大量战舰后,千万要注意我方母舰待机的位置,如果不小心被敌人发动了舰炮射击,我方母舰损伤可就惨重了。

普通武器中,连射系武器的伤害是随机的,波动较大;扩散系武器攻击大型敌人时伤害会增加;格斗系武器的伤害会随着机师气力提升而增加,其中又以光剑系武器增加幅度最大,因此超强气状态下通常会用光剑来攻击,伤害比射击型武器要大。多发连射型导弹在本作中相当好用,特别是在机师初始状态下能够造成相当可观的伤害,再加上本作的命中率判定比较奇怪,即使只有 50%左右的命中率,也能很轻松的全弹命中。

战舰的武器和某些大型 MA 的武器(如 GP03D)是没有射程概念的,因为这些武器没有规范的射程,某些武器只能攻击一个方向的敌人(如战舰的主炮),某些武器的攻击范围为特定形状。在使用这种武器的时候,需要密切注意机体的朝向和武器的实际攻击范围。

四、战斗系统解析

1.关卡构成

首先介绍一下本次关卡的构成。基本上所有的关卡都是有前半剧情关卡和后半玩家参入关卡组成的。前半关卡的战斗多半为原著中的剧情战斗场景,这时候是无法派出我方原创部队进行战斗。不过这种剧情关卡的难度都不高,全灭敌人或者满足某些特定条件之后就会结束。剧情战斗结束后就进入正式的攻略关卡了,这时候可以派出我方原创部队参加战斗,可派出的原创部队数量最少为 1 支,最多为 2 支,具体由关卡的难度决定。对于那些已经攻略完毕的关卡再次挑战的时候,可以按 START 键跳过前半的剧情关卡,直接开始正式战斗。

2.地图菜单

按 STRAT 键可以调出地图菜单,作用分别如下:

パス:结束当前回合
ミッション:查看关卡胜利条件和失败条件
捕获リスト:查看当前捕获列表
グリッド:开启或关闭地图方格显示
战斗アニメ:敌方回合战斗动画开启或关闭,OFF 的场合不会敌方回合不会显示战斗动画
ヘルプメッセージ:画面下方的提示文字开启或关闭
ギブアップ:退出当前关卡,之后选择 RETRY 可以从本关开始时重来,选择 LOAD 是读取记录,选择 END 则是退回关卡选择画面
OPTION:游戏系统设置
セーブ:保存游戏记录

同时按 L1 + R1 + SELECT + START 四个键可以返回标题画面,注意这按键方法和机战系列的热启动按键不太相同。

部分特殊战斗指令效果一览

浮游(着地):可以飞行的机体在地上地形时可以选择成为飞行状态,浮游状态下的移动不受地形影响,且攻击地面敌机时对手若没有对空武器则无法还击。着地是解除飞行状态回到地面。
变形:可以改变形态的机体使用该指令后可变形,注意,该指令在母舰中也可以执行,可以将机体变形为合适的形态之后再出击(母舰中对应机体上按□键)。
换装:更换机体武装,该指令只能在母舰中按□键执行。
散布:在母舰指挥范围内进行ミノフスキ－粒子散布,提高周围区域的粒子浓度,可降低敌方射击攻击命中率。有效时间为一回合内,选择“散布”后,母舰行动完毕。
搅乱幕:在母舰指挥范围内进行光线干扰操作,一回合内对处于指挥范围内的机体使用 BEAM 射击无效。使用该指令后母舰行动完毕。

3.立体地图

游戏的战场地图和相信大家应该很熟悉了,蓝色为我方单位,,绿色为友军单位,红色为敌方单位,黄色为第三方势力。这里的战场往往不止一张地图,有可能是由数张地图所组成的立体式分层战场,按 L1/2、R1/2 键可以在不同层地图间进行切换。地图上的机体在满足移动条件的情况下也可以在不同层地图中进行移动。

指令	移动场景
前面←→奥面	宇宙场景中跨层移动
上升←→降下	空中场景和地面场景间移动,需要机体拥有空飞能力
出港←→入港	内部地图和外部地图之间移动,注意这种移动方式无法在移动后进行攻击
浮上←→潜水	水面和水中场景间移动
离脱←→接近	宇宙和行星表面间的移动,注意这种移动方式无法在移动后进行攻击

注:离脱←→接近方式的移动不是点对点式的移动,在跳到另一地图后的出现地点是随机决定的。出港←→入港的地点则是由地图上的港口出口和入口位置决定的,也不是点对点移动。其他方式的移动为点对点式,如果另一层地图上对应的点有其他单位存在,则无法进行换层移动。

4.范围标注

游戏中每个单位都有各种范围区域,比如指挥区域,移动区域,小队区域等,请注意区分。指挥区域是母舰或大师机体拥有的指挥范围,以深蓝色显示;小队区域是小队长的指挥区域,以浅蓝色显示;移动区域是机体可移动的范围,以白色线框显示。

在地图上按○键可查看地形的ミノフスキ－粒子浓度,粒子浓度越高,射击攻击的命中率越低,因此我方应尽量移动到粒子浓度较高的地方待机。

5.士气系统

士气系统是 G 世纪中非常重要的系统之一。士气就是驾驶员的感情状态,一共可以分为混乱、弱气、普通、强气和超强气五种状态,混乱状态下机师无法行动,弱气状态攻击力威力降低,普通状态无变化,强力状态攻击威力上升,超强气状态攻击必然是会心一击。另外感情状态还会影响武器的命中率和念动武器的攻击范围。

感情状态的变化由机师的 MP 数值的变化来决定,MP 为 0 就是混乱状态,MP 为满就是超强气。弱气、普通、强气这 3 个状态则是根据每个人的性格来决定。比如弱气性格的角色其弱气区域就要大一些,而冷静性格的角色其普通区域就要大一些。每个角色的感情区域构成都不相同,再加上 MP 数值的区别,所以就会出现不同的士气变化状况,MP 少的角色很容易就能到达超强气,而 MP 多的角色则需要击破更多的机体才能到达超强气;不过反过来,MP 少的角色被攻击比较容易弱气或混乱,MP 多的角色则抵抗力要强一些。

另外,本作在超强气状态之后又新增了超强气壹、超强气贰、超强气叁和超一击 4 种状态,在超强气状态下每击破 1 体敌机就能提升 1 个阶段,击破 4 体敌机就能达到超一击状态,超一击状态下成功击中敌人后可以造成通常状态下数倍的伤害,但是在这之后机师 MP 会大幅度减少,恢复到普通状态。注意,处于超强气状态下的机体不但自己发动攻击击破敌人会提升超强气的等级,他参与支援攻击击破敌人的话也同样会提升超强气等级。只要不是处于“超一击”状态,如果发动攻击并没有击破敌人,则超强气的等级不会变化。



成为“超一击”状态时的画面效果

由于加入了超强气等级,使得超强气状态受到一定限制,我方机师无法一直处于超强气状态下攻击敌人,因此我们要学会如何控制超强气状态。最简单的方法是在超一击的情况下待机,等待敌人攻击,只要敌人命中自己(在选择指令时不要选回避,直接选防御),就能解除超强气状态,之后再成功回避几次敌人的攻击,就能再次提升到超强气。即使不能成功回避攻击,轮到我方行动时该机师的 MP 离超强气状态也相距不远,一般只要击破敌机就能立刻提升至超强气状态。

6.支援系统



在大师机体带领下 7 台机体同时进行支援攻击

本次由于“大师机体”的加入，使得支援系统有了较大的变化。先来看看“支援攻击”的发动条件。

1.可以发动支援攻击的机体必须处于未行动状态，行动完毕的机体（机体上有 E 的标记）无法参与支援攻击
2.可以发动支援攻击的机体必须是同一小队的机体
3.可以发动支援攻击的机体必须处于“小队范围”之内
4.进行支援攻击的机体必须能够攻击到对应目标
5.“大师机体”发动攻击的时候，只要处于大师机体指挥范围之内的所有我方机体都能参与支援攻击

非大师机体最多只能带领 2 台机体作支援攻击（总攻击数为 3），而大师机体则可以带领 7 台机体作支援攻击（总攻击数为 8），因此大师机体在单机破坏力上远远凌驾于其他机体之上。发动支援攻击不光局限于我方行动回合，在敌方回合时，我方发动反击的时候同样可以支援攻击。不过要注意，这次敌人也经常会使用支援攻击进行反击，如果不能保证一击击破，那么被敌方 3 台机体反击还是相当令人头疼的。另外，参与支援攻击的机体数量越多，击破敌机后获得的金钱也越多，但是击破敌机获得的机师经验值和机体经验值则为参与攻击的全员平分，并不会额外获得多的经验值。

在地图上对某机体按 × 键后，闪动的机体就是属于该小队的机体，这些机体是可以发动支援攻击的，在选择攻击目标时尽量先攻击满额小队的敌人，以免他们支援攻击对我方造成大伤害。

参与支援攻击的机体有如下特点

1.参与支援攻击的机体不会受到敌机的反击
2.参与支援攻击的机体无论是否命中都能获得经验值（需击破敌机）
3.参与支援攻击的机体会消耗对应武器的 EN 和 MP
4.参与支援攻击之后的机体依然会保持未行动状态，且不会因为支援攻击击破敌机而增加 MP，但是参加支援攻击机师的超强气～超强气叁状态会根据是否击破敌机发生变化，如果参与支援攻击的机师为超一击状态，那么攻击结束后超一击状态即会解除。

7.升级系统

本作中机师和机体都可以升级，最大等级为 99 级。在战斗中击破敌机才能获得经验值，机师经验值和机体经验值是同时获得的，而获得的数量则和敌机的类型（一般来说实力越强的机体所获得的经验值越多，战舰的经验值普遍高于 MS 的经验值）以及己方机体等级和机师等级有关（等级差别越大，获得的经验值越少）。每个机师根据初始能力不同升级所需的经验也都不相同，而且随着等级的提升，升级所需经验值也会随之增加。



升级画面中的黄色数字即是升级所成长的能力

机师升级时人物能力值会上升（只有魅力值是固定不变的，不过上升的数值和上升量是随机决定的，因此我们也可以采用纹章常用的手段进行“凹点”，以得到较好的成长值。所谓“凹点”，就是在人物升级之前存盘，如果升级的数值不满意，就读盘重新来过。不过有一点要提醒大家，虽然能力点数是随机成长的，但是每个人升级时所增加的总点数却是基本固定的，比如有的角色升级时增加的总点数为 3 点，可以是“射击 + 1、格斗 + 1、反应 + 1”，也可以是“射击 + 2、指挥 + 1”，总之无论怎么“凹点”，其上升的总点数不会改变，凹点只能更改点数的分配。

人物升级时上升的总点数可以看作“角色成长率”，该数值越高，角色的成长率就越高。不过要注意的是，每次升级的增加点数也会随着角色等级提升而变化，有些“早熟”型角色初期升级成长很快，不过等级到达 50 以后成长就慢了下来；而有些“晚熟”型角色则正好相反，初期成长很低，等级越高成长越快。

除了成长率，每个角色也有对应的“善于成长能力”，比如射击型角色在升级时射击数值的成长几率较高，NT 型角色升级时觉醒值成长率较高，不过通过凹点可以让角色按照我们指定的类型成长。对于舰桥型角色，除了舰长需要射击和反应值之外，其他成员只需要对应的舰桥数值。舰桥数值上限为 15，对于舰桥数值成长率较高的角色来说，15 的上限很容易就能达到，因此我们可以优先将舰桥型角色对应的能力培养到 15，这样不仅母舰实力得到极大的提高，以后也不用担心舰桥成员的能力成长问题。

机体的升级系统有些类似于机战系列，机体可以强化的共有 5 项，分别是 HP、EN、攻击力、防御力。机体升级之后会得到一定的点数，而升级时获得的点数多少与机体等级有关，机体等级越高升级时获得的点数就越多。最初每项能力强化 1 次所需的点数为 3 点，随着强化次数的增加强化时所需点数也会随着增加；每次强化时增加的能力数值多少则与机师的等级相关，机师等级越高，能力强化时增加的数值也就越高。



机体升级画面中每项能力下方格数即是强化该能力所需的点数

机体升级获得点数一览

机体等级	点数	机体等级	点数
2～5	3	66～68	20
6～9	4	69～71	21
10～13	5	72～74	22
14～17	6	75～77	23
18～21	7	78～79	24
22～25	8	80～81	25
26～29	9	82～83	26
30～33	10	84～85	27
34～37	11	86～87	28
38～41	12	88～89	29
42～45	13	90～91	30
46～49	14	92～93	31
50～53	15	94～95	32
54～56	16	96～97	33
57～59	17	98	34
60～62	18	99	35
63～65	19		

机师等级 & 机体强化能力数值一览

机师等级	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～99
HP	250	400	550	700	850	1000
EN	2	3	4	5	6	7
攻击力	1	2	3	4	5	6
防御力	1	2	3	4	5	6
机动力	1	2	3	4	5	6

剧情中出现的机师是不能获得经验值的，但是他们的机体可以获得机体经验值。剧情机体一上来的等级是 C，可以依次提升至 B、A、S，剧情机体达到 S 级之后，就可以在过关后自动登录生产列表。所以我们靠这个系统可以跨时代的获得一些强力机体，但前提条件是玩家必须有足够的资金来生产这些强力机体。除了我方剧情机体可以升到 S 级外，敌人的机体同样可以升到 S 后登录生产列表，不过这需要我方有足够多的杂兵机体上去送经验值……最后，剧情机体升级时不能强化机体能力。

如果某个机体在开发之前，某项能力强化次数达到了一定次数，那么由它开发出来的机体在进行该能力强化时可以获得额外的奖励。比如某机体开发前 HP 强化了 35 次，那么由它开发出来的机体在进行 HP 强化时，每次升级就可以额外获得 3000HP 的奖励。但是要注意，这个奖励仅限机体直接开发的次世代机体继承，再往后的世代是不能继承这个奖励的。

机体开发奖励数值一览

强化次数	0～14	15～24	25～34	35 以上
HP	+0	+1000	+2000	+3000
EN	+0	+1	+2	+3
攻击力	+0	+1	+2	+3
防御力	+0	+1	+2	+3
机动力	+0	+1	+2	+3

8.捕获系统

捕获系统是 G 世纪系列的标志系统，也是游戏中赚钱的一种手段，由于本作中将机体解体后只能得到生产该机体所需金钱的 1/10，所以在本作依靠捕获并不能赚太多的钱，但是捕获敌方机体可以获得新的设计素材。

捕获系统简单来说就是将敌方母舰击破，这样已经出击的隶属于该母舰的机体就会举白旗停止行动，如果这些举白旗的机体处于我方母舰指挥范围之内，就可以使用“捕获”指令将它们捕获。捕获的机体可以选择“解体”将它们换成金钱，也可以编入我方队伍中。注意，举白旗的机体是不能行动的，我方自然也可以在战场上击破它们（命中率为 100%），虽然击破白旗机体所获得的机体经验值不会减少，但是对应的金钱（ハロ分数）却会大大减少。

如果我方战舰被击破的话，隶属战舰的机体也会变成举白旗状态，此时需要我方其他战舰靠近后选择“救助”回收机体；如果我方机体被击破的话，那么玩家就会失去该机体，而且同时还会失去该机体装备的强化道具（战舰被击破也是如此）。战舰可以捕获机体的数量是有限制的，大家可以在战舰能力栏中进行查看。除此之外，友军战舰捕获的机体也会计算在我方捕获机体之内。

9、机体、战舰体型大小

本作中部分机体在战场地图上不再是只占 1 格大小，而是根据体型大小不同占据更多的格数，机体体型与占据格数如下：

体型	占据格数
S	1
M	1
L	1
2L	4
3L	9
4L	根据机体情况变化

体型越大的机体其回避率越低，在攻击 2L 体型以上的机体时，你可以攻击该机体所占位置的任意 1 格，都可以对其造成伤害，造成的伤害不会因为攻击位置不同而发生变化。


体型为 4L 的巨大 MAアプサラスⅢ

除了在战场上占据格数不同外，机体的体型对战舰编成时也有影响，不同体型的机体所需的小队名额数也各不相同，其中 S、M 和 L 体型的机体都只占 1 个小队名额，2L 占 2 个小队名额，3L 占 3 个小队名额，4L 占 4 个小队名额（小队名额最多为 4 个，即是说 1 个 4L 的机体就要占去 1 个小队的全部名额，成为名副其实的单机小队）；注意，大师机体的设置不受体型限制，从最小的 S 体型到最大的 4L 体型都可以设定为大师机体。

战舰方面，所有战舰在战场上也都不止占 1 格位置，体型越大的战舰在战场上占据的位置越多，而且战舰都会有一个“PINPOINT”部位（除了 V 高达中的超小型战舰和运输车外，其他战舰都有 PINPOINT），在攻击时攻击“PINPOINT”部位可以造成比攻击通常部位时更高的伤害。



如图所示的这次攻击就是对战舰的「PINPOINT」部位进行攻击

另外，4L 的机体和所有战舰都有正面朝向的设定，4L 的机体在移动时可以按 L1 或 R1 键来更改正面朝向，而战舰更改正面朝向则需要通过"回头"指令来达成，战舰在更改朝向后本回合的行动即会结束，且战舰每次更改朝向只能转向 90 度。不得不说，这个系统将战舰的笨重感无限放大了。

10.哈罗系统

哈罗系统是继承自 PSP 版 G 世纪的分数奖励系统，根据玩家在关卡中的表现(获得金钱的多少)来决定哈罗等级，以及过关后能否获得强化道具奖励。

哈罗等级从低到高共分为 6 个级别，分别是黑色(BLACK)、普通(NORMAL)、青铜(BRONZE)、白银(SILVER)、黄金(GOLD)、白金(PLATINA)。一般情况下击破全部机体过关可以达成白银等级，要想获得更高等级就需要多使用支援攻击了，至于青铜等级则需要依靠地图炮来完成。

青铜至白金这四个级别过关后可以获得强化道具奖励，每个级别对应的强化道具的性能都不相同，级别越高性能越好。过关后的强化道具为随机获得，但是每个强化道具出现几率都不相同，一般来说性能一般的强化道具会优先出现，性能强劲的强化道具则会在前面的强化道具都出现之后才有几率出现。因此，初期想靠 S/L 大法直接得到好的强化道具是不现实的。在获得强化道具时，也有一定几率得到重复的道具，由于每个强化道具只能获得一个，重复的道具会被丢弃。另外，部分强化道具还与玩家完成的关卡数量有关，在未达到指定的关卡完成数之前，有些强化道具是无法获得的。

每次过关后都能通过计算哈罗等级来得到强化道具，因此大家可以重复攻略某些简单关卡来获得新的强化道具。



过关后根据哈罗等级获得强化道具

战斗时，根据哈罗等级不同玩家在击破敌机时获得的经验值也会有所变化，其中青铜级别时获得经验值为 1.1 倍，白银级别时获得经验值为 1.3 倍，黄金级别时获得经验值为 1.5 倍，白金级别时获得经验值为 2 倍。

提升哈罗等级的方法就是击破敌机获得金钱(SCORE POINT)，当获得资金数达到一定值之后，哈罗等级就会提升。每个关卡对应的提升数值都是不相同的，大家可以查看屏幕左上角的哈罗指示计，右侧的数值就是下次升级所需要的金钱数，当前的哈罗等级可以观察哈罗颜色得知。一般来说，最高的白金等级所需数值是初始的黑色等级的 10 倍左右。

由于每关的敌人数量都是固定的，那么如何才能将哈罗等级提升至最高级呢？答案是使用会心一击和支援攻击。在游戏中以这两种方法击破敌人可以获得额外的奖励金钱，具体计算方法如下：

[敌机体金钱数＋支援攻击数×(机体金钱数÷10)－1＋会心一击数×(机体金钱数÷10)－1]×OVER KILL 倍率

注：OVER KILL 是本作新增加的一个设定，玩家击破敌方机体时的伤害数值(包括所有支援攻击造成的伤害)如果达到敌方机体最大 HP 数值的 2 倍以上，即会达成 OVER KILL，而 OVER KILL 倍率则是根据伤害数值来决定的。伤害数值为敌方机体最大 HP 数值的 2 倍时，OVER KILL 倍率为 1.2；为最大 HP 数值的 10 倍时，OVER KILL 倍率为 2，也是最大的 OVER KILL 倍率(其他倍率计算依次类推，5 倍为 1.5，6 倍则为 1.6……)。



敌机的金钱数可以在敌机体资料时查看，机体图案右下角的数字就是机体的基础金钱数(SCORE POINT)

简单来说，就是每发动一次会心一击或者支援攻击，就可以多获得约 10% 的奖励金钱，在最好的条件下(7 人支援攻击，全员超强气共 8 次会心一击，且 OVER KILL 倍率为 2)，一次攻击就可以获得约 5 倍的金钱。要想达成高级别哈罗等级，就需要多使用支援攻击和会心一击击破敌人。

另外在本作中哈罗等级还与过关获得的 SCOUT 点数有关，6 个哈罗等级获得的 SCOUT 点数分别为——黑色：0、普通：100、青铜：200、白银：300、黄金：400、白金：500。在每部高达作品中，累积一定的 SCOUT 点数后玩家就能获得该作品中的机师，注意每部高达作品的 SCOUT 点数是分别计算的，如 0079 的关卡为 6 关，那么最高累积的 SCOUT 点数就为 3000。

若第一次完成某关时获得白银评价的话，那么可以获得 300 的 SCOUT 点数；之后如果再次挑战这关时获得白金评价，只会获得白金评价和白银评价相差的 200 点，而不是获得 500 点，这点务必注意。

累积一定 SCOUT 点数后成功获得机师



全剧本获得机师一览

机动战士ガンダム

SCOUT 点数	获得机师
400	ハヤト・コバヤシ
800	カイ・シデン
1200	スレッガ－・ロウ
1600	ブライト・ノア
2000	レビル
2500	シャア・アズナブル
3000	アムロ・レイ

机动战士ガンダム MS IGLOO

SCOUT 点数	获得机师
400	ヒデト・ワシヤ
900	マルテイン・プロホノウ
1400	ヘルベルト・フォン・カスペン
1900	モニク・キャディラック
2500	オリヴァ－・マイ

机动战士ガンダム 第 08MS 小队

SCOUT 点数	获得机师
400	テリ－・サンダ－スJr
700	カレン・ジョシュワ
1000	シロ－・アマダ

机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY

SCOUT 点数	获得机师
400	モ－リン・キタムラ
800	ニムバス・シュタ－ゼン
1200	ユウ・カジマ
1500	マリオン・ウエルチ

机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles

SCOUT 点数	获得机师
400	メイ・カ－ウィン
800	ユウキ・ナカサト
1200	ノエル・アンダ－ソン
1600	ケン・ビ－ダ－シュタット
2000	マット・ヒ－リィ

机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…

SCOUT 点数	获得机师
400	ミユ・タキザワ
800	ル－ス・カッセル
1200	マレット・サンギ－ヌ
1500	フォルド・ロムフエロ－

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

SCOUT 点数	获得机师
400	バ－ナ－ド・ワイズマン
1000	クリスチ－ナ・マッケンジ－

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

SCOUT 点数	获得机师
400	チャック・キ－ス
800	サウス・バニング
1200	エイパ－・シナプス
1600	ニナ・パ－プルトン
2000	コウ・ウラキ

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY 宇宙の蜉蝣

SCOUT 点数	获得机师
700	デトロ－フ・コッセル
1500	シ－マ・ガラハウ

机动战士 Zガンダム

SCOUT 点数	获得机师
400	アポリ－・ベイ
700	レコア・ロンド
1100	ジェリド・メサ
1400	エマ・シ－ン
1700	アムロ・レイ
1900	ブライト・ノア
2200	ヤザン・ゲ－ブル
2600	クワトロ・バジ－ナ
3000	カミ－ユ・ビダン

机动战士ガンダムZZ

SCOUT 点数	获得机师
400	キャラ・ス－ン
800	マシュマ－・セロ
1200	グレミ－・トト
1600	ル－・ルカ
2000	エルピ－・プル
2500	ジュド－・ア－シタ

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

SCOUT 点数	获得机师
400	アストナ－ジ・メドッソ
600	ブライト・ノア
800	シャア・アズナブル
1000	アムロ・レイ

机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

SCOUT 点数	获得机师
400	ケネス・スレッグ
600	レ－ン・エイム
800	マフティ－・ナビ－ユ・エリン
1000	ギギ・アンダルシア

机动战士ガンダムF90

SCOUT 点数	获得机师
400	シド・アンバ－
700	ナヴィ
1000	デフ・スタリオン

机动战士ガンダム シルエットフォ－ミュラ91

SCOUT 点数	获得机师
400	ケビン・フォレスト
600	シエルフ・シエフィ－ルド
800	レイラ・ラギオ－ル
1000	トキオ・ランド－ル

机动战士ガンダムF91

SCOUT 点数	获得机师
400	ビルギット
600	ドレル・ロナ
800	セシリ－・フェアチャイルド
1000	シ－ブック・アノ－

机动战士クロスボ－ン・ガンダム

SCOUT 点数	获得机师
400	ウモン・サモン
700	バ－ンズ
1100	ロ－ズマリ－
1400	ギリ
1700	カラス
2000	クラックス・ドゥガチ

机动战士クロスボ－ン・ガンダム スカルハ－ト

SCOUT 点数	获得机师
400	オンモ
800	ハリソン・マディン
1200	トゥインク・ステラ・ラベラドゥ
1500	トビア・アロナクス

机动战士 Vガンダム

SCOUT 点数	获得机师	SCOUT 点数	获得机师	SCOUT 点数	获得机师
400	オリファー・イノエ	1100	マーベット・フィンガーハット	1700	カテジナ・ルース
700	ファラ・グリフォン	1400	クロノクル・アシャー	2000	ウッソ・エヴィン

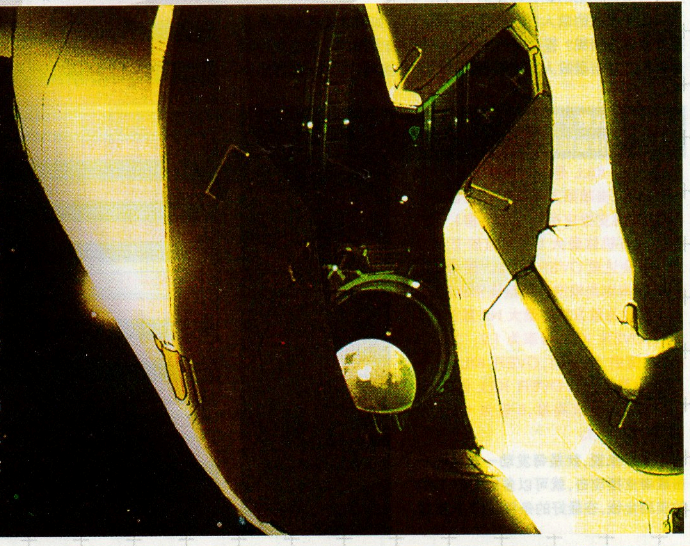
全强化道具一览

编号	级别	名称	效果
001	青铜	耐冲击性强化回路Ⅰ	最大 HP+10%
002	白银	耐冲击性强化回路Ⅱ	最大 HP+15%
003	黄金	耐冲击性强化回路Ⅲ	最大 HP+20%
004	青铜	バッテリー	最大 EN+10%
005	白银	パワーバッテリー	最大 EN+15%
006	黄金	ハイパワーバッテリ	最大 EN+20%
007	青铜	Eパック	EN 消费减少 5%
008	白银	エネルギーCAP	EN 消费减少 10%
009	黄金	プロペラント・タンク	EN 消费减少 15%
010	白银	ナノスキン装甲	每回合 HP 回复 5%
011	黄金	スーパーナノスキン装甲	每回合 HP 回复 10%
012	白银	携带用ソーラーパネル	每回合 EN 回复 5%
013	黄金	ララアの思念	每回合 EN 回复 10%
014	青铜	出力リミッター解除ユニットⅠ	攻击力+5,EN 消费增加 5%
015	白银	出力リミッター解除ユニットⅡ	攻击力+10,EN 消费增加 10%
016	黄金	出力リミッター解除ユニットⅢ	攻击力+15,EN 消费增加 15%
017	青铜	ガンダリウムα	防御力+5,机动力-1
018	青铜	ガンダリウムβ	防御力+10,机动力-3
019	白银	ガンダリウムγ	防御力+15,机动力-5
020	白银	强化型ガンダリウム	防御力+20,机动力-7
021	黄金	ネオ・ガンダリウム	防御力+25,机动力-9
022	白金	レア・ガンダリウム	防御力+30,机动力-10
023	白银	ウイングバインダー	机动力+5,防御力-1
024	黄金	シエルフノズル	机动力+10,防御力-3
025	白金	フレキシブルウイングノズル	机动力+15,防御力-5
026	黄金	マグネットコーティング	攻击力/防御力/机动力+5
027	白金	オーバーロードチップ	攻击力/防御力/机动力+10
028	青铜	ブースター	移动力+2
029	白银	メガ・ブースター	移动力+3
030	黄金	ギガ・ブースター	移动力+4
031	白金	テラ・ブースター	移动力+5
032	白金	エクセル・ブースター	移动力+7
033	白银	超高感度ディスクレドームⅠ	EWAC 范围+3
034	黄金	超高感度ディスクレドームⅡ	EWAC 范围+4
035	白金	超高感度ディスクレドームⅢ	EWAC 范围+5
036	青铜	スナイパーセンサーⅠ	射击+5
037	白银	スナイパーセンサーⅡ	射击+10
038	黄金	スナイバーセンサーⅢ	射击+15
039	青铜	近接战斗用プログラムⅠ	格斗+5
040	白银	近接战斗用プログラムⅡ	格斗+10
041	黄金	近接战斗用プログラムⅢ	格斗+15
042	黄金	简易 OS	射击/格斗/反应+5
043	白金	バイオコンピューター	射击/格斗/反应+10
044	青铜	サイコ・コントロールシステム	觉醒值+10
045	白银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20
046	黄金	サイコフレーム	觉醒值+30
047	白金	サイコフレーム改	觉醒值+50
048	黄金	バイオ・センサー	觉醒值+20,反应+10
049	白银	クエスの思念	觉醒值固定为 50
050	黄金	ハマーンの思念	觉醒值固定为 70
051	白金	カミーユの思念	觉醒值固定为 100
052	白金	ドーピング剂投与装置	觉醒值+30,机师性格变更
053	白银	第一世代 AI 学习机能	机体 EXP+10%
054	黄金	第二世代 AI 学习机能	机体 EXP+15%
055	白金	第三世代 AI 学习机能	机体 EXP+20%
056	白银	ラーニングマシンⅠ	机师 EXP+5%
057	黄金	ラーニングマシンⅡ	机师 EXP+10%
058	白金	ラーニングマシンⅢ	机师 EXP+15%
059	白银	耐ビームコーティング	BEAM1 减半,BEAM 格斗减半
060	黄金	Iフィールド(弱)	BEAM1 无效,BEAM2 减半
061	白金	Iフィールド(强)	BEAM1、2 无效,BEAM3 减半
062	白银	バリア・コーティング	MAP 兵器无效,只有 1 次效果
063	黄金	バリア・フィールド	MAP 兵器无效,永久有效
064	黄金	フルアーマーセステム	通常格斗与实体武器伤害减半
065	白金	チョバムアーマー	通常格斗与实体武器伤害减少 70%
066	青铜	ビーム・ジエネレーターα	BEAM 武器攻击力+5%
067	白银	ビーム・ジエネレーターβ	BEAM 武器攻击力+10%
068	黄金	ビーム・ジエネレーターγ	BEAM 武器攻击力+15%
069	白银	フィールドジエネレーターⅠ	MAP 武器攻击力+10%
070	黄金	フィールドジエネレーターⅡ	MAP 武器攻击力+20%
071	白金	フィールドジエネレーターⅢ	MAP 武器攻击力+30%
072	白金	フィールドリミッター	使用 MAP 武器攻击时,敌机体 HP 必定剩 1
073	白银	ショートレンジ・モーター	使用格斗武器攻击时命中+15%
074	白银	ダミー机能	选择回避指令时回避率+10%
075	白金	A.Rチップ搭载	防御力/机动力/反应+10
076	白金	C.Aチップ搭载	攻击力/格斗/射击+10
077	黄金	ALICE 机能	机体 HP20%以下发动,防御力+20
078	黄金	ビームフラッグ搭载	小队指挥范围+3
079	白银	リング・サイコミュ	性格变更,MP 变动值减半
080	白银	ジオン十字勋章	在敌人攻击范围内容易受到攻击
081	白银	ステルスシステム	在敌攻击范围内不容易受到攻击
082	白金	ビーム搅乱幕展开ポッド	机体可以使用“搅乱幕”指令,MS 限队长专用
083	白金	ミノフスキー粒子散布ユニット	机体可以使用“散布”指令,MS 限队长专用
084	白银	ブースト・スラスター	宇宙适性上升 1 阶段,没有该适性时无效
085	白银	ミノフスキー・クラフト	空中适性上升 1 阶段,没有该适性时无效
086	白银	ホンバ・ブースター	地上、水上适性上升 1 阶段,没有该适性时无效
087	白银	スケイル・エンジン	水中适性上升 1 阶段,没有该适性时无效
088	白金	アストナージ・エンジン	攻击力/机动力+40
089	白金	高性能火药	实弹武器攻击力+20%
090	白金	大容量弹药カートリッジ	实弹武器 EN 消费减半
091	白金	アンリミテッドユニット	伤害 2 倍,EN 消费 2 倍
092	白金	プレミアム・EXAM	命中/回避+20,攻击力+20%
093	白金	プレミアム・ジエネレーター	BEAM 武器攻击力+50%
094	白金	プレミアム・エネルギータンク	BEAM 武器 EN 消费减半
095	白金	プレミアム・エネルギーパック	EN 减少到 10%以下发动,EN 全回复,只有 1 次效果
096	白金	プレミアム・ガンダリウム	防御力+35
097	白金	プレミアム・スラスター	全地形适性上升 1 阶段,没有的适性无效
098	白金	プレミアム・クラフトエンジン	地形不会导致移动力减少
099	白金	プレミアム・ブースター	移动力+10
100	白金	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合 MP 回复 10%
101	白金	プレミアム・ラーニングマシン	机师 EXP+20%
102	白金	プレミアム・サイコフレーム	反应+10,觉醒值固定为 100 固定
103	白银	テム・レイ手制パーツ	攻击力+5,机动力-20
104	黄金	ネオ・サイコミュシステム	命中/回避+10%
105	白银	リング・サイコミュα	舰队全员 MP 变动值减半
106	黄金	リング・サイコミュβ	舰队全员 MP 变动值多 10
107	白金	观测ポッド	舰桥人员获得经验不会因为舰桥人数而减少
108	白银	作业用ポッド	捕获范围+3
109	白金	增设ハンガー	战舰小队数+1
110	白金	增设ハンガーⅡ	战舰小队数+2

注:以プレミアム开头的 92~102 号强化道具需要完成全部关卡后才能获得

欢迎来到宇宙世纪

WELCOME TO UNIVERSE CENTURY



宇宙世纪英文写作 Universe Century(即 UC),是《机动战士高达》中出现的虚拟纪元,后被多部沿袭初代高达世界观的作品所沿用。按照《机动战士高达》的设定,将人类首次移民到太空殖民卫星的年度定为宇宙世纪元年(设定中该年度为公元 2046 年),宇宙世纪 0079(UC.0079)爆发了人类史上最大的战争——一年战争。以宇宙世纪为背景的高达作品又被称作正统高达,本次“G 之魂”中收录的所有作品均是以宇宙世纪作为背景的。第一部宇宙世纪的作品《机动战士高达》发生在 0079 年,最后一部宇宙世纪的作品《机动战士 V 高达》则发生在 0153 年。

除了宇宙世纪之外,还有其他虚拟纪元的高达作品。比如“未来世纪(F.C.)”的《G 高达》,“A.C.”纪年的《高达 W》,“A.W.”纪年的《高达 X》,“C.E.”纪年的《高达 SEED》,最新作《高达 00》则是以现在使用的“公元”为纪年。不过这些虚拟纪元的作品远远没有“宇宙世纪”的作品多。

机动战士高达

U.C.0079.09 - 0079.12



机动战士高达

导演：富野由悠季

人物设定：安彦良和

机械设定：大河原邦男

总话数：43 话

主要角色：阿姆罗（アムロ）、夏亚（シャア）、拉拉（ララァ）

1979 年 4 月 1 日，日本动画史上最杰出的作品《机动战士高达》正式播放了，日本动画由此进入了一个新的时代。《机动战士高达》一改以往面向儿童机器人动画那种“驾驶无敌的机器人打倒恶势力，保护世界和平”的偶像剧模式，将机器人设定为一种普通战争兵器，并借此来描写具有真实感的战争故事。从《机动战士高达》开始，以高年龄层青少年为对象，以严密的世界观设定和写实的风格，描写政治上对立的势力之间的战争，以及在战争中成长的主人公的这种“真实系机器人”动画逐渐崭露头角，日本动画业开始了一场新的革命。


高达史上最经典的场景 LAST SHOOT

在《机动战士高达》播出前的 1970 年代，动画一般是给小朋友观看的，同时动画对应的周边产品基本等同于玩具。这一固有观念持续了很长时间，直到《宇宙战舰大和号》、《鲁邦三世》播出之后才有所改善。商业嗅觉敏锐的 SUNRISE 察觉到了高年龄层动画的市场价值，决定创作一部与众不同的动画作品。

《机动战士高达》企画之初，创作人员决定借用《宇宙战舰大和号》的思路，讲述少年们在战争中不断成长的故事，但是战争并非发生在地球和外星人之间，而是准备设定一个虚拟的世界观。企画人员之一的高千穗遥向大家推荐了一部科幻小说《星河战队》，大家对里面的装甲强化服“powerd suit”产生了兴趣，经过商量以后，决定设计一种全高约 18 米的战斗机器人“mobile suit”，并最终将之命名为 GUNDAM（高达）。

为了使 MS 的存在具有说服力，创作人员设定了一种名为“米诺夫斯基粒子”的架空物质，这种粒子可以使雷达等无线电设备无效化，因此作战双方都无法进行超视距的“现代化战争”，战争又退回到了肉搏式的“白刃战”，而 MS 正是这种“白刃战”的最强兵器。同时，《机动战士高达》中还有一个关键要素——NEW TYPE（新人类），NEW TYPE 被设定为类似超能力的存在，通过发生在剧中三名 NEW TYPE 身上的悲剧而提出了“人类的革新”究竟在何方这一严肃话题。后来 NEW TYPE 和 GUNDAM 一起成为了“高达动画”中不可或缺的要素（尽管对于 NEW TYPE 的解释花样繁多，至今依然没有定案）。

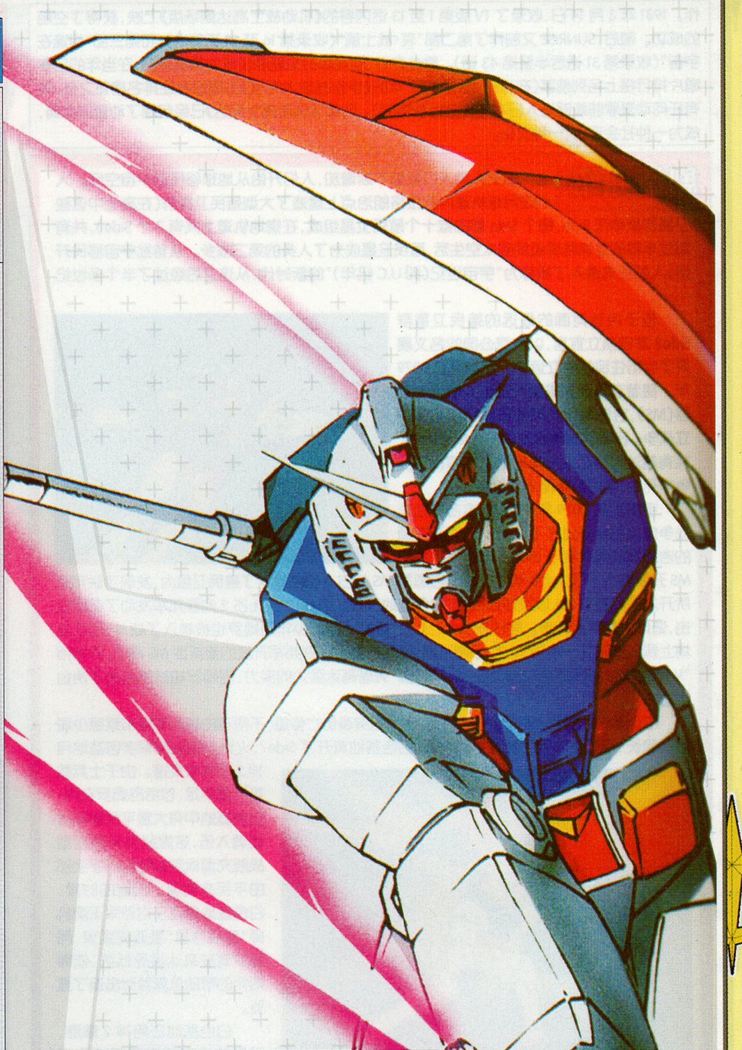
由于当时的机器人动画基本上都等同于低年龄向的超级机器人“荒诞剧”，因此这部划时代的动画播出时并没有得到太多高年龄层观众的关注，首播的收视率仅有 6%左右。最终由于收视率不佳，将原本预定的 52 话缩短为了 43 话。但是，是金子总会发光的。在动画播出期间，众多动漫杂志都非常看好这部新时代动画，并在杂志上不遗余力的大作专题进行宣传，在动画播出后期，随着 16 至 19 岁的青少年观众之间的口口相传，这部动画逐渐被大众认知，收视率开始稳步上升。

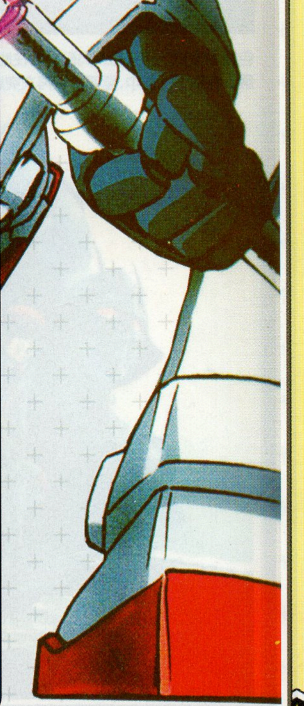
《机动战士高达》首播结束之后，动画迷们发动了声势浩大的“重播请愿”活动，再加上各大动漫杂志依然围绕《机动战士高达》大作文章，使得高达热丝毫不见减退。在这样的形势下，电视台顺应民意，重播了这部作品，这次重播的平均收视率比首播时高出 10 个百分点，在名古屋地区甚至创造了 25.7%的收视率传奇（当时的收视率记录为 29.1%）。随着收视率的提高，《机动战士高达》的人气终于完全爆发出来。

动画播出之后，当时在模型市场被田宫打压得非常惨的 BANDAI 获得了高达的商品权，并于半年之后推出了高达模型产品，通称为“钢普拉”。“钢普拉”不光有面向低年龄层的产品，还有大量面向高年龄层的商品，钢普拉发售之后取得了爆炸式的好成绩，BANDAI 也凭借钢普拉系列重新在市场站稳了脚跟，并逐步发展为模型行业的霸主。由于钢普拉的大成功，BANDAI 成为了之后所有高达相关作品的最大赞助商，并于 1992 年成功收购了“真实系机器人动画”的先锋 SUNRISE 公司。

1980 年 10 月，SUNRISE 发布了制作《机动战士高达》剧场版的计划，预定将 TV 版动画重新整合，添加新镜头，并修改部分不合理的设定。1981 年 2 月 22 日，SUNRISE 在新宿召开了名为“动画新世纪宣言”的宣传活动，有超过 1 万 5 千名动画迷参与，其中以两个打扮成“夏亚”和“拉拉”形象的动画迷最为抢眼（在当时根本还没有 cosplay 的概念，cosplay 要到上世纪 90 年代后期才逐渐形成气候。可以想像当时这两个人的出现会造成怎样的轰动效果），这两个人一个是打扮成夏亚的永野护，一个是打扮成拉拉的永野护未来的夫人，人气声优川村万梨阿（估计这两人就是这么认识的吧）。后来，这两人都成为了动漫界举足轻重的人物，在数年后的高达续作《机动战士 Z 高达》制作时，永野护和川村万梨阿都参与了制







宇宙世纪小知识

NEW TYPE

又称“新人类”，是宇宙世纪中出现的一种拥有类似“超能力”的人。拥有 NEW TYPE 素质的人类具有超过普通人的米诺夫斯基系兵器适应性（简单说就是能够发挥 MS 等机体的全部实力），同时还有精神感应，预知、空间判断等特殊能力。“NEW TYPE”原本被定义为“人类的革新”，是由于人类移民到宇宙之后，在无重力和广大的生活圈（貌似殖民卫星的生活圈绝对没有地球那么大啊－ －）影响下，洞察力、认知能力扩大后的产物，是人类进化的方向。夏亚经常以 NEW TYPE 自居，批评地球上的人类是“被重力束缚住灵魂的家伙”。

总之，NEW TYPE 没有明确的定义，大家就把 NEW TYPE 当作超人好了……


额头上的闪电效果，和清脆的音效是 NT 的标志

作。1981 年 3 月 14 日，收录了 TV 版第 1 至 13 话内容的《机动战士高达剧场版》上映，获得了空前的成功。随后，SUNRISE 又制作了第二部“哀·战士篇”（收录第 16 至 31 话前半），和第三部“相逢在宇宙”（收录第 31 话后半至第 43 话）。除此之外，剧场版的主题曲也成为热卖歌曲，在当年的日本唱片排行榜上名列前茅（在当时，除了 1977 年的《宇宙战舰大和号》主题曲曾经排名榜首之外，没有任何动漫歌曲能够进入日本唱片排行榜前列）。至此，《机动战士高达》已经超越了动画的范畴，成为一种社会现象，一种文化。

剧情介绍

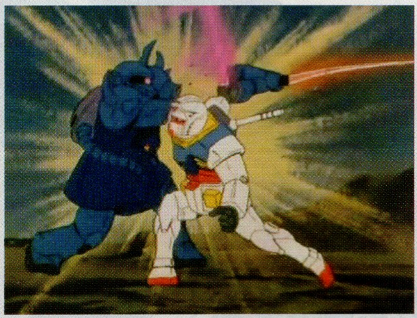
由于人类人口数量不断增加，人们开始从地球移民到宇宙空间。人们在月球轨道内的拉格朗治点上建造了大型殖民卫星群（在高达中这些卫星群被称作 Side，每个 Side 都由数十个殖民卫星组成，在绕地轨道上共有 7 个 Side），共有超过半数的地球居民殖民到太空生活，殖民卫星成为了人类的第二故乡。从首批宇宙移民开始，人类正式进入了被称为“宇宙世纪（即 U.C 纪年）”的新时代，从这之后经过了半个多世纪……



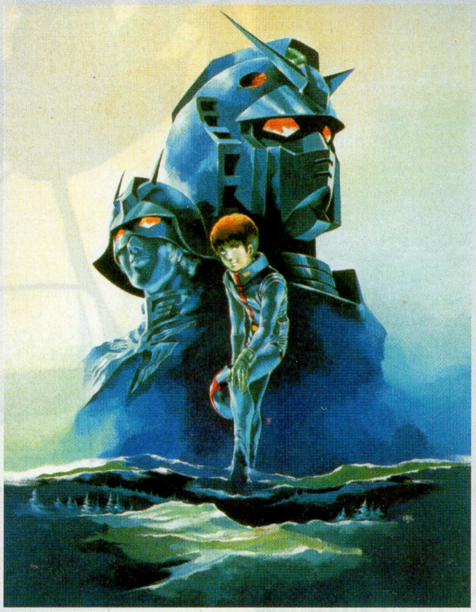
位于月球背面的最远的殖民卫星群 Side3 发表独立宣言，以吉恩公国的名义展开了宇宙住民的独立运动。宇宙世纪 0079 年，随着吉恩公国成功开发出人形机动兵器（MS），吉恩军正式向地球联邦发起了独立战争。在独立战争爆发后的一周时间内，共有超过双方总人口半数以上的居民在战争中死亡，随后战争陷入了僵持阶段。

宇宙世纪 0079 年 9 月，距离吉恩独立战争爆发已经经过了 8 个月。由夏亚率领的吉恩军战舰来到了 Side7，调查关于联邦 MS 开发的“V 作战”相关情报。两架吉恩军 MS 扎古 2 秘密潜入了殖民卫星内，发现了联邦军所开发的最新型 MS 以及新造战舰“白色基地（white base）”。扎古 2 向联邦军发动了突然攻击，造成大量平民死伤。居住在 Side7 上的“机械 otaku”少年阿姆罗也被卷入了战斗，他从战场上偶然拣到了一本“V 作战”极密资料，随后他登上了联邦军开发的最新型 MS 高达，并按照“V 作战”资料所写的方法成功启动了高达。凭借高达强大的实力，阿姆罗初战就击破了两台扎古 2。

白色基地上的联邦军人由于受到扎古 2 的突袭伤亡惨重，不得不由新人军官布莱德少尉暂代舰长一职，在收容了避难平民之后，白色基地离开了 Side7，火速前往联邦军宇宙基地月神 2 号寻求支援。由于士兵数量严重不足，包括阿姆罗在内，白色基地中有大量平民被临时征调入伍，这艘联邦军最新型战舰充满讽刺意味的几乎全部由平民来驾驶。出港的时候，白色基地遭到了吉恩军王牌机师“赤色彗星”夏亚的猛攻，阿姆罗驾驶高达拼死抵抗，依靠同伴的帮助总算暂时击退了夏亚。



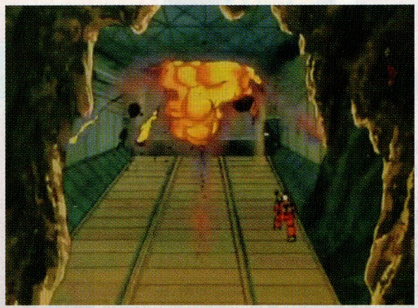
白色基地在月神 2 靠港，可是并没有得到预想中的支援，根据联邦军总部的命令，白色基地需要以目前的人员配置前往地球贾布罗基地。无奈之下，白色基地只能单机突入大气层。在降下过程中，夏亚率队再次突袭了白色基地，导致白色基地降落地点出现偏差，原本预定降落在南美大陆，结果却降到了吉恩军控制的北美大陆东海岸附近。白色基地接受了联邦军玛姬露达（マチルダ）中尉带来的补给之后，决定单舰突破包围，前往亚洲大陆。



在夏亚的协助下，吉恩军地球攻击总司令，吉恩公国第三王子卡鲁玛·扎比（ガルマ·ザビ）向白色基地发动了猛攻，危急中白色基地躲入了废弃的棒球场内准备发动奇袭。执行侦察任务的夏亚发现了白色基地的藏身之处，但他没有通知卡鲁玛，反而告诉卡鲁玛虚假情报使其落入陷阱，被白色基地击沉母舰后身亡。白色基地成功突破了吉恩军包围，向中亚地区前进。

吉恩公国在 Side3 举行国葬，吉恩军总帅基伦·扎比向全地球圈发表了战争动员演说。白色基地在中亚沙漠地区遇到了吉恩军“青色巨星”兰巴·拉鲁（ランバ·ラル）所率部队的袭击，经过苦战后终于全灭兰巴·拉鲁部队，不过龙（リュウ）在战斗中为了营救阿姆罗而英勇牺牲。

随后，白色基地又遭遇了吉恩军王牌 MS 小队“黑色三连星”的追击，阿姆罗驾驶的高达被逼入绝境，幸好玛姬露达驾驶运输机舍命援护，阿姆罗才得以击破黑色三连星。可是，阿姆罗所憧憬的玛姬露达中尉却永远的离开了……



联邦军奥德赛作战成功之后，白色基地奉命经北爱尔兰前往贾布罗基地，但在途中却被夏亚率领的水中战队跟踪。白色基地入港之后，夏亚得知了贾布罗基地所在的位置和出入口的配置，于是结集了吉恩军地上部队向贾布罗基地发动了总攻。战斗中，夏亚带队潜入贾布罗基地内部破坏，阿姆罗驾驶高达奋力击退了夏亚，成功保护了贾布罗。

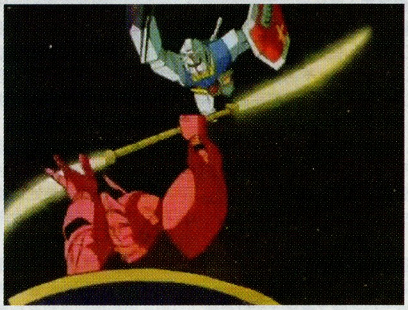
贾布罗防御战之后，白色基地成为吉恩军的眼中钉，联邦军更是对外宣传白色基地为“新人类部队”，安排他们前往宇宙，吸引敌人进行阳动作战，为联邦军进攻所罗门要塞做准备。

白色基地前往了和所罗门相反方向的中立殖民地 Side6，在 Side6 上，阿姆罗遇到了和他具有相同 NEW TYPE 能力的少女拉拉，两人的 NEW TYPE 能力产生共鸣（可以理解为“神交”）互相被对方所吸引。由于吉恩舰队的威胁，白色基地被强制要求离港，击退了吉恩舰队的追击之后，白色基地来到了废弃的殖民卫星得克萨斯。这个殖民卫星是吉恩军的秘密据点，拉拉和夏亚也来到这里进行新机体的测试。阿姆罗在这里遭遇了马·克贝（マ·クベ）的新型 MSギャン的攻击，最后以二刀流光束剑将其击破。

白色基地离开得克萨斯殖民卫星之后，前往所罗门参与联邦军发动的“所罗门攻略战”。依靠联邦军的太阳能照射系统，一举击溃了所罗门防守军力。但所罗门司令官，扎比家二王子多兹鲁（ドズル）驾驶新型 MA——BIGZAM 出击，给联邦军带来毁灭性的打击，最后在斯雷卡中尉自杀攻击的帮助下，阿姆罗驾驶高达将 BIGZAM 击毁。联邦军成功占领所罗门要塞。

所罗门要塞攻略战胜利之后，联邦军随即发动了“星一号作战”，目标直指吉恩军最后的宇宙要塞“阿·巴瓦·库”。白色基地在前往“阿·巴瓦·库”途中遭遇了拉拉驾驶的新型精神力 MA 和夏亚的红勇士的攻击，战斗中阿姆罗不慎将拉拉杀死。同时爱着拉拉的夏亚和阿姆罗成为宿敌，两人的对决一直持续到 0093 年。





最后的决战开始前，吉恩公国公王德金（デギン）·扎比独自前往联邦军雷比尔（レビル）将军的旗舰进行和平会谈，但吉恩军总帅，扎比家长子基伦·扎比不顾父亲的性命，向联邦军舰队发射了卫星炮，一举消灭联邦军半数战舰，“阿·巴瓦·库”攻略战就此打响。白色基地奉命突入“阿·巴瓦·库”进行强袭作战，阿姆罗和夏亚的机体在对决中大破，两人随后又在基地中生死相拼，幸好夏亚的妹妹塞拉阻止了两人。另一边，基伦的妹妹基希利娅（キシリア）以弑父罪名将基伦击杀，吉恩军指挥陷入混乱之中，联邦军占据了优势，将胜利握在手中。基希利娅在撤离“阿·巴瓦·库”时被夏亚击毙，身为吉恩公国创始者吉恩·戴肯（ダイクン）的长子，夏亚终于手刃篡权的扎比家，报仇雪恨。

白色基地成员在阿姆罗的指挥下平安撤离战场，阿姆罗也驾驶着核战机顺利脱出。“阿·巴瓦·库”攻略战后，吉恩公国宣布无条件投降，历时一年的吉恩独立战争终于画上句号。后来，人们将这场人类历史上最大的战争称为“一年战争”。

宇宙世纪小知识

MS 和 MA

MS 的全称是 Mobile Space Utility Instrument Tactical(Mobile Suit)，即战术泛用宇宙机器，简单来说就是人形机动兵器。MS 的特点是拥有头部和四肢，一般高度为 18 米左右。

MA 的全称是 MOBILE All Range Maneuverability Offence Utility Reinforcement(Mobile Armour)，即全领域泛用支援武器，简单来说就是非人形机动兵器。MA 最大的特点是不具备完整的四肢（只有双手或双脚，或者干脆什么都没有），一般体形都很巨大，相应的威力和机动力要强于 MS，但适应性上不如 MS。

对于可变形机体来说，一般把人形形态称为 MS，变形后的非人形形态则称为 MA。

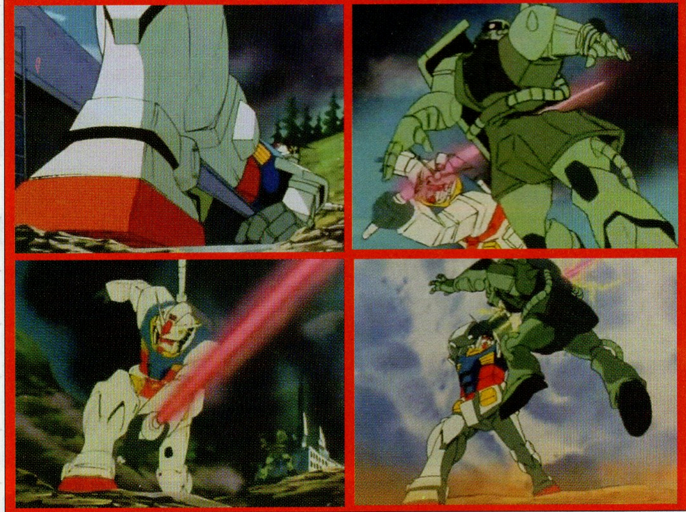
关卡介绍

STAGE1 ガンダム大地に立つ

本关标题取自《机动战士高达》TV 版第一话《ガンダム大地に立つ(高达站立在大地上)》,是高达中最著名的场面之一。民间少年阿姆罗驾驶着联邦军极密开发的 MS 高达和两台入侵的扎古展开激战,这场战斗也是人类历史上第一次 MS 战斗。结果,高达凭借压倒性的性能一举击破两台扎古,从此联邦军“白色恶魔”的大名在吉恩军中广为传播。之后,阿姆罗又驾驶着高达击退了赤色彗星夏亚的攻击。



人类史上最初的 MS 战斗



STAGE1 ガンダム大地に立つ

●前半战

胜利条件	败北条件
1、敌军机体全灭	1、アムロ被击破

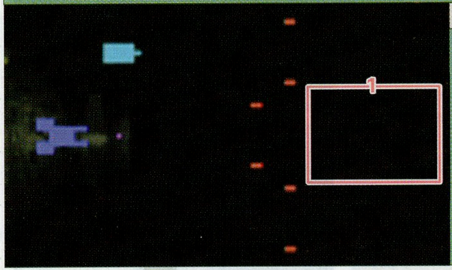
●后半战

胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

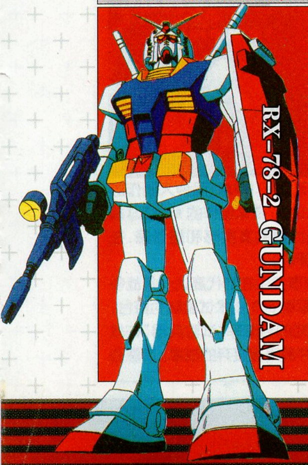
1、マスター-ユニット被击破 2、自军全灭 3、アムロ被击破 4、ブライト被击沉



攻略条件:1、破坏所有ミサイル

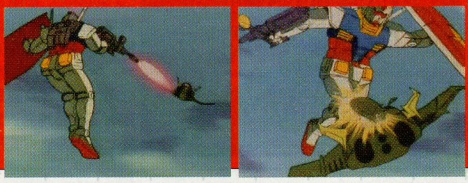
战斗要点:ミサイル靠近我方机体后,在下回合行动时即会自爆攻击,必须 1 回合内将其击破或者离开其自爆范围,ミサイル全部破坏后敌方援军出现,尽快将夏亚击破,之后留 1 体ザクⅡ不要击破,敌方母舰放出ザクⅠ后将母舰击破捕获ザクⅠ。

STAGE2 ガルマ出击す

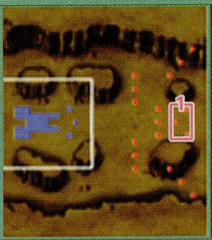


本关标题取自《机动战士高达》TV 版第六话《ガルマ出击す(伽鲁玛出击)》。木马降落到地球之后立刻受到伽鲁玛队的猛攻,阿姆罗驾驶高达跳上天空攻击吉恩的战斗机编队,显示出无与伦比的性能优势,同时能够想出这种战术的阿姆罗也体现出了王牌机师特有的战场嗅觉。





STAGE2 ガルマ出击す



胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

1、マスター-ユニット被击破 2、自军全灭 3、ブライト被击沉 4、アムロ被击破

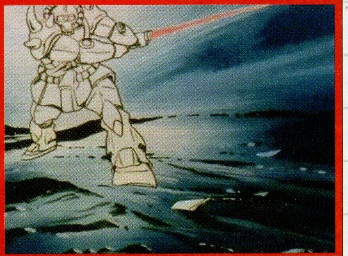
攻略条件:1、击破ガルマ

战斗要点:ガルマ被击破后即会撤退,之后夏亚援军出现,同时我方高达也会出击,ガルマ撤退后 1 回合会带领第 2 批援军出现。

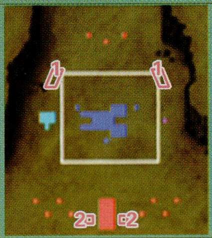
STAGE 3 激斗は憎しみ深く

本关标题取自《机动战士高达》TV 版第二十一话《激斗は憎しみ深く(激斗是深深的憎恶)》。木马队在中亚地区遭遇了“青色巨星”兰巴·拉鲁的攻击,战斗过后遭到布莱德批评的阿姆罗擅自驾驶高达离开了木马。阿姆罗在一个酒吧中偶遇了兰巴·拉鲁夫妇,互相留下了很好的印象,可是之后两人却不得不在战场上拼死一搏。高达 VS 老虎的战斗也是相当著名的场面,不过在本作中没有出现。





STAGE3 激斗は憎しみ深く



胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

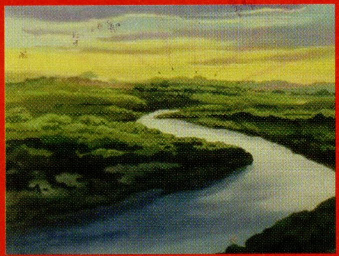
1、マスター-ユニット被击破 2、自军全灭 3、ブライト被击沉 4、アムロ被击破

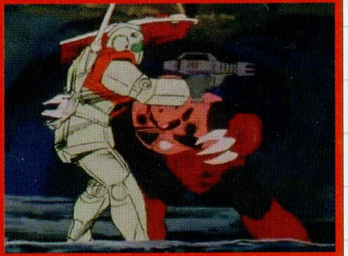
战斗要点:本战木马不能移动,会一直受到敌军战舰的攻击,务必每回合让木马使用散布指令来降低敌军的命中率,上方的拉鲁会在第 2 回合才会开始移动;第 3 回合开始时高达会在地图上方出现接近拉鲁或敌方战舰后敌援军出现。

STAGE 4 ジャブロ-に散る

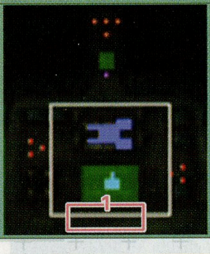
本关标题取自《机动战士高达》TV 版第二十九话《ジャブロ-に散る(贾布罗散落)》。阿姆罗等人在联邦军贾布罗基地迎击大举袭来的吉恩军,在贾布罗基地内部,阿姆罗又一次面对夏亚,在这次对抗中,阿姆罗占据了优势。贾布罗基地攻防战这段剧情几乎出现在所有和一年战争有关的游戏中,不仅如此,动画中几个经典的地形也都被原封不动搬上了游戏舞台,比如隐藏在南美丛林中的贾布罗基地外貌,坡度式的基地入口,以及天然洞穴式的基地内部。最后,本次战斗中夏亚将联邦军吉姆一击必杀的场面曾作为 CG 动画出现在“SD 高达 G 世纪”之前的作品中。







STAGE4 ジャブロ-に散る



胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

1、マスター-ユニット被击破 2、自军全灭 3、アムロ被击破 4、ブライト被击沉

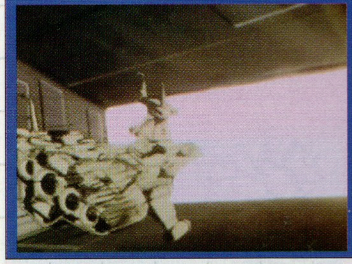
攻略条件:1、击破シャア

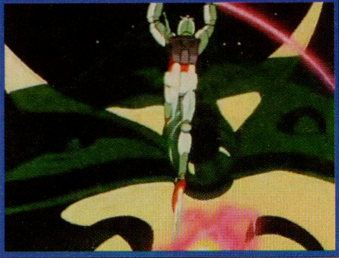
战斗要点:战斗开始时木马不能行动,每回合使用散布指令即可,击破シャア地面战开始,地下出现敌方援军。让地面上的吉姆全部往地下移动,引敌人进入地下击破即可。

STAGE 5 ソロモン攻略战

本关标题取自《机动战士高达》TV 版第三十五话《ソロモン攻略战(所罗门攻略战)》。联邦军在基本控制了地面之后,开始了全面反攻,木马队作为先锋军参与了这次攻打吉恩宇宙要塞所罗门的战役。这场战役中有两个场面相当著名:一个是联邦军使用"太阳光照射系统"对所罗门要塞进行攻击,阿姆罗看到这一场景之后说出了著名的台词"所罗门正在燃烧";另一个是高达 VS 巨型 MA BIGZAM,高达突进至 BIGZAM 身前,突然跃起,拔出光剑自上而下将 BIGZAM 斩破。







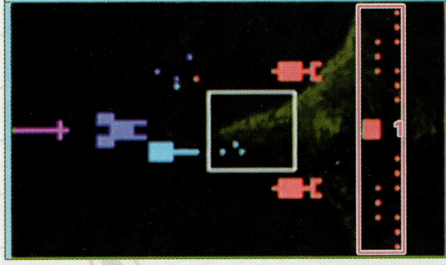
STAGE5 ソロモン攻略战

胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

1、マスタ－ユニット 被击破 2、自军全灭 3、アムロ被击破 4、ブライト 被击沉



攻略条件:1、我军部队到达ソロモン

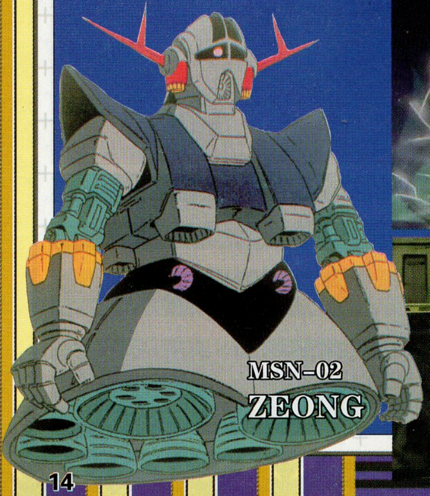
战斗要点:击破グワラン或到达我军部队到达ソロモン后敌方援军出现,ドズル驾驶的ビグザム防御力相当高,而且有 BEAM 射击耐性,尽量用实弹武器或格斗武器与其交战。

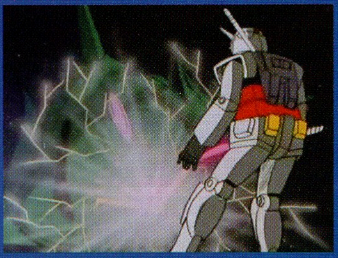
STAGE6 宇宙要塞ア·バオア·ク－

本关标题取自《机动战士高达》TV 版第四十二话《宇宙要塞ア·バオア·ク－(宇宙要塞阿·巴瓦·库)》。联邦军发动的"星一号作战"目标直指吉恩军最后的宇宙要塞"阿·巴瓦·库",这场战斗也成为了一年战争的终结。不过在这场战斗正式打响之前,还有发生了一段堪称 0079 中最著名的情节——"光之宇宙"。夏亚和阿姆罗激战中,由于塞拉突然出现使夏亚分神,阿姆罗抓住时机以光剑向夏亚发动了致命一击,拉拉为了保护夏亚驾驶机体挡住了光剑。拉拉的不幸身亡使夏亚和阿姆罗这对宿敌不停战斗了十多年,最后一同消失在阿克西斯的光芒中。



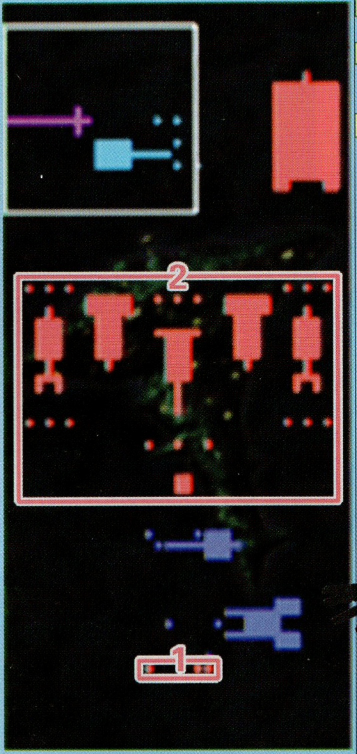
在"阿·巴瓦·库"的决战中,夏亚和阿姆罗的机体两败俱伤。无头高达向空中开枪的姿势成为了"传说式的造型",但这还不是夏亚和阿姆罗战斗的终结,如果没有塞拉的劝阻,两人一定会战到流尽最后一滴血。决战的最后,夏亚完成了对扎比家的复仇,而阿姆罗则救下了木马号的同伴。两人的恩怨在这一天暂时告一段落。







STAGE5 ソロモン攻略战





胜利条件

1、敌军机体全灭

败北条件

1、マスタ－ユニット 被击破 2、自军全灭 3、アムロ被击破 4、ブライト 被击沉

攻略条件:1、击沉ドロス、ドロワ2、アムロ击破シャア

战斗要点:击破ドロワ或ドロス后阿姆罗所在地图出现敌方援军,下个回合 MAP1 和 MAP2 地图合为 1 个地图,敌方援军出现,攻略条件变更,アムロ击破シャア后アムロ和木马离开地图,下回合分别在 MA3 和 MA4 出现,MAP3 的木马不能移动和转向,依靠机关炮击破四台扎古即可,而阿姆罗所在的地图则会一路出现剩余 HP 不多的敌方机体,由于高达机体本身剩余 HP 不多,战斗时务必小心,击破吉恩号头部 MAP4 战斗即会结束。

机动战士高达 MS IGLOO 0079.01－0079.12



机动战士高达 MS IGLOO

导演:今西隆志

脚本:大熊朝秀、大野木宽

机械设定:出渊裕

总话数:6 话

主要角色:奥利弗(オリヴァ－·マイ)、莫妮卡(モニク·キャディラック)

《机动战士高达 MS IGLOO》是一部全 3DCG 动画,共分两个单元,第一部副标题名为"一年战争秘录",第二部副标题名为"默示录 0079"。第一部"一年战争秘录"是从 2004 年开始在日本松户市的 BANDAI 美术馆中播放,共 3 集,2005 年时发行了 DVD。2006 年,又以 DVD 形式发售了第二部"默示录 0079",同样也是 3 集。



MS IGLOO 是高达历史上第二部全 3DCG 动



画,虽然画面素质无法和 FF7AC 那种大制作的 CG 电影相比,但用 3DCG 技术制作的 MS 战斗却有着普通动画无法比拟的真实感和重量感,在 fans 中有着不错的评价。

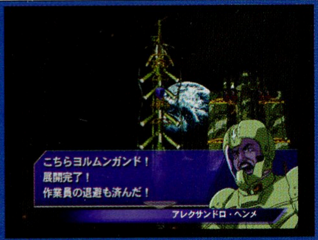
MS IGLOO 的故事发生在初代高达一年战争时期,以吉恩公国军第 603 技术试验队为舞台,描写了众多鲜为人知的吉恩军"试验兵器"在战场上进行实战测试并最终被废弃的故事。吉恩公

国率先开发出了人形机动兵器 MS，并以 MS 作为军事基础，向地球联邦挑起了规模壮大的独立战争。在战争初期，吉恩公国凭借 MS 远超联邦军常规兵器的实力获得了压倒性的优势。但战争陷入僵局之后，吉恩军派系斗争使得指挥系统混乱，浪费了大量资金用于开发所谓“新型试验机”上，这些各式各样的试验机最终能够投入实战的寥寥无几，大多都是存在重大缺陷、或无法量产的“失败品”。相比之下，联邦军这边的 MS 开发计划更加务实，他们以性能中规中矩但是可以迅速量产的吉姆作为主力，并在战争中后期成功扭转了战局。MS IGLOO 中的第 603 技术试验队就是负责对新型试作机进行实战测试、收集数据并进行评估的一支特别作战部队。MS IGLOO 每一集都会有 1 台新型试作机登场，但测试机师最终都在战斗中身亡。MS IGLOO 的故事从一年战争初期开始，直到最终吉恩军无条件投降，从这部动画中我们能够看到整个一年战争的缩影。虽然前五集都是以测试机师身亡作为结束的悲剧情节，但最后一集总算以全员生存这个 HAPPY ENDING 作为结尾。

关卡介绍

STAGE 1 大蛇はルウムに消えた

本关标题取自《MS IGLOO 一年战争秘录》第一话《大蛇消失在鲁姆》。0079 年 1 月，由吉恩军发动的独立战争初期，在吉恩试验支援舰 JOTUN-HEIM 号上结集了由奥利弗技术中尉、莫妮卡特务大尉等人组成的第 603 技术试验队。603 队的首个任务就是在鲁姆会战中测试“试作舰队决战炮 Jormungand”的运用效果。鲁姆会战是人类历史上的首次舰队间大决战，而吉恩军方并没有对 Jormungand 抱有期望，真正被他们当作王牌的是首次投入实战的 MS——扎古。由于 Jormungand 没有获得有效的支援，在战斗中仅仅发射了 3 炮，击破一艘敌战舰后就被流弹命中，大破。







STAGE 2 遠吠えは落日に染まった

本关标题取自《MS IGLOO 一年战争秘录》第二话《远吠染红了落日》。0079 年 4 月，吉恩军降下作战依靠 MS 压倒性的优势迅速占领了地面大部分地区，但是联邦军依靠自身资源的优势展开反击，地面战线陷入了僵局。吉恩军由于战线过长而陷入物资不足的困境，为了能投入更多战力，他们将一切能用的武器都投入前线，这中间就包括了本次 603 队进行测试的机动坦克ヒルドルブ。虽然ヒルドルブ在两年前就被认为不适合实战而停止开发，但在本次的意外遭遇战中却击破了 6 台被联邦军夺取的扎古 2，发挥出了超乎想像的性能。可是，这也成为了ヒルドルブ在战场上的绝唱……







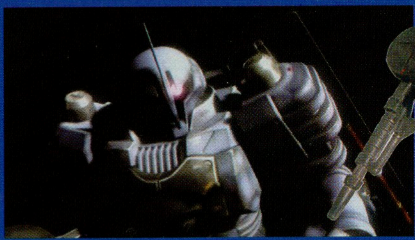


STAGE 3 軌道上に幻影は疾る

本关标题取自《MS IGLOO 一年战争秘录》第三话《轨道上疾驰的幻影》。0079 年 10 月 24 日，吉恩军得知联邦成功开发出 MS 之后，对外发布了性能凌驾于扎古之上的新型 MS“兹达”开发成功的消息，并且“兹达”正在 603 试验队接受测试。可实际上，在兹达身上隐藏着一个不为人知的秘密。兹达当初和扎古一起竞争吉恩军主力 MS 的地位，由于在一次试验中，兹达的推进器超负荷引发机体解体爆炸，使得兹达输给了性能不如自己，但稳定性更加优秀的扎古。这次为了应对联邦军成功开发出 MS 的不利局面，才把“兹达”重新拿出来充当鼓舞自军士气的武器。吉恩军在地球遭遇“奥德赛战役”而惨败，不得不从地球撤回宇宙，为了营救在地球轨道上漂流的大量吉恩残兵，603 部队被命令前往地球轨道执行救援任务。当他们到达目的后，却遭遇了联邦军 MS 吉姆的攻击。战斗中，迪巴尔少佐驾驶兹达以超速度飞行令吉姆队自爆，最后自机也在宇宙中解体化为尘埃。兹达和吉姆的对决，没有人是胜利者……











STAGE 4 ジャブロ－上空に海原を见た

本关标题取自《MS IGLOO 默示录 0079》第一话《在加布罗上空看见海洋》。这次 603 试验队接受的任务是进行 MD（Mobile Driver）系统的运用测试，MD 系统由水陆两用机体 Z-Gok 外挂大型武器舱和喷射器组成，主要用于高空投下对联邦军从地面飞往宇宙的战舰进行拦截攻击。前两次测试都因为意外而失败了，第 3 次测试在驾驶员贝尔纳（ヴェルナ－）少尉的坚持下终于取得了成功，可是在回收机体的时候遭到联邦军防空部队突袭，少尉连同机体一起坠入大海中身亡。







STAGE 5 雷鸣に魂は还る

本关标题取自《MS IGLOO 默示录 0079》第三话《魂归雷鸣中》，剧情则是将第二话和第三话的剧情集合到了一起。

MS IGLOO 默示录 0079　第 2 集越过光芒之颠

一年战争末期，603 试验队被命令参加吉恩军最后的宇宙要塞“阿·巴瓦·库”的防守作战，同时进行新型 MP（Mobile Pod，机动驾驶舱，就是类似 BALL 的机体，宇宙专用，性能不及 MS，但造价低得多）“OGGO”的测试评估。这次的测试机师都是刚从学校毕业的菜鸟兵，其中包括莫妮卡的弟弟艾鲁宾（エルヴィン）。在战斗中，艾鲁宾等人成功击破了联邦军的 5 台 BALL，当艾鲁宾带着捕获的一台 BALL 胜利返航时，赶来支援的联邦军战舰的光束炮无情地洞穿了“OGGO”机舱。



MS IGLOO 默示录 0079　第 3 集雷鸣に魂は还る

0079 年 12 月 31 日，一年战争最后的决战“阿·巴瓦·库攻防战”打响，603 试验队也接到了最后一台测试机体——战斗支援型 MA·BIG RANG。这次是由 603 试验部队所属技术中尉奥利弗亲自驾驶这台机体出战。战斗中，奥利弗竭尽全力保护“OGGO”队。随着“阿·巴瓦·库”陷落，吉恩军指挥部投降，战火逐渐平息。可是奥利弗面前的联邦军却没有停战的意思，他们仍然发动猛攻，阻止 603 试验队的母舰撤离。为了让母舰安全撤离，所有人都拼尽全力战斗，他们的结局究竟会怎样呢？




MA-05Ad
BIG RANG



8.所罗门攻略战

12 月 24 日，联邦军发动了所罗门攻略战，目标直指吉恩军宇宙要塞所罗门。由于吉恩军指挥系统混乱，增援不利，再加上联邦军新兵器“太阳能照射系统”的使用，所罗门要塞在坚守一天之后即告失守。

9.星一号作战

所罗门攻略战胜利之后，联邦军在吉恩最后的宇宙要塞“阿·巴瓦·库”前集结，准备发动最终决战——星一号作战。12 月 30 日，吉恩公国公王德金·扎比率旗舰和雷比尔将军的旗舰接触，准备展开和平谈判，但吉恩军总帅基伦·扎比悍然发动了卫星炮，包括德金·扎比的旗舰在内，联邦军瞬间损失了约三成兵力(包括太阳能照射系统在内)。

12 月 31 日，联邦军强行发动星一号作战，对“阿·巴瓦·库”展开突击。激战中，吉恩公国王女基希利娅以弑父罪名击杀基伦，导致吉恩军指挥出现短暂混乱，联邦军趁机奠定胜局。基希利娅在撤离时，因战舰被击沉而死亡。

10.终战

12 月 31 日 18 时，吉恩公国首相达尔希亚按照德金公王的遗愿将吉恩公国改制为吉恩共和国，并通过 Side6 向联邦政府递交了终战协议。

0080 年 1 月 1 日，在月面都市格拉纳达，地球联邦政府和吉恩共和国正式签订终战协议，一年战争结束。

宇宙世纪小知识

一年战争



宇宙世纪 0079 年 1 月 3 日由吉恩公国发起的独立战争，一直持续到 0080 年 1 月 1 日才以吉恩方的无条件投降而结束。战争持续了一年时间，共有超过 60 亿人口死亡(当时地球圈总人口为 110 亿)，几乎整个地球圈都被卷入战乱之中，其消耗的资源和财产，以及对地球圈造成的破坏至今都难以估计。

一年战争简述

1.一周间战争

1 月 3 日，吉恩公国在发布宣战通告的同时就对地球联邦军发起了攻击，迅速占领了月面都市格拉纳达(グラナダ)，然后对 Side1、2、4 的殖民卫星群发动了急袭，使用核武器、毒气、生化兵器等对殖民卫星上的平民进行虐杀，随后将 Side2 的一个殖民卫星推落地球。截止到 1 月 10 日的这一周时间内，共有超过 28 亿人丧生，这个阶段被称作“一周间战争”。

2.鲁姆战役

1 月 15 日，吉恩军和联邦军在 Side5 鲁姆(ルウム)宙域集结，展开了人类史上最大的舰队对决。吉恩军在 MS 的帮助下占据绝对优势，联邦军八成以上舰队被毁，雷比尔(レビル)将军被俘。

3.签订南极条约

鲁姆战役后，占尽优势的吉恩军向地球联邦发出了劝降通告。可是被俘的雷比尔将军竟然奇迹般逃脱，他返回地球后发表了著名的演说“吉恩已无可用之兵”，指出吉恩公国由于人力和资源不足，实际上它的处境比联邦更加糟糕。雷比尔将军的演说极大鼓舞了联邦军的士气，也使联邦政府坚定了抗战的决心。之后，双方基于“不要过度破坏地球圈”的共识，签订了南极条约，约定双方禁止使用核武器、生化武器、毒气和大质量武器(指的就是殖民卫星坠落攻击)，禁止攻击中立地区，确认战俘人权和交换条例。

4.地球侵略作战

2 月 7 日，吉恩军发动了地球侵略作战，随后以 MS 为主要武装从宇宙降下，迅速占领了超过半数的地面区域。随后，战争陷入了胶着状态，吉恩军再也无力发动大规模攻势。

5.Side7 遭遇战

9 月 18 日，为了夺取联邦军秘密开发的 MS，双方在 Side7 爆发了“人类史上最初的 MS 战斗”，联邦军新造战舰白色木马装载着高达、钢加农和钢坦克成功逃离 Side7。随后，白色木马降下地球，展开了一系列游击作战。

6.奥德赛作战

11 月 7 日，联邦军在地面发动了大规模反攻作战，夺回了被吉恩军控制的以奥德赛为中心的矿山地带。吉恩军地面部队开始瓦解，除东南亚、非洲和加里福利亚地区以外，其他区域均被联邦军控制。

7.贾布罗侵略战

11 月 30 日，夏亚跟踪白色木马找到了联邦军最大地面基地贾布罗的入口，随即集合加里福利亚的吉恩军发动了贾布罗侵略战，最终以失败告终。至此，吉恩军地上势力全面崩溃，战场开始转移到宇宙。

MSV

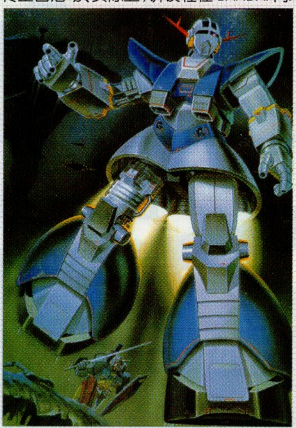
无关卡作品


PF-78-1
PERFECT GUNDAM

MSV 的全称是“MOBILE SUIT VARIATION”，即“机动战士变更版”，它是在初代作品《机动战士高达》的基础上，对动画中登场的机体进行扩充设计，设定出诸如“先行试作机”“局地作战专用机”“某机师专用机”等全新的机体，并将这些机体商品化，生产成模型等周边产品的企画。由于“MOBILE SUIT VARIATION”的全称过长，所以一般都将其简称为“MSV”。

《机动战士高达》播出之后，立刻引发了全国性的高达热潮，BANDAI 随之推出的高达系列模型也获得了巨大的成功。不过随之而来的问题却令 BANDAI 感到头疼——动画中登场的机体几乎全部推出了模型，在这之后应该生产什么样的新商品投入市场呢？BANDAI 得出的答案是推出现有的 MS 的试作型和改造型机体，并将这个企画命名为——MSV。另一方面，《机动战士高达》动画的制作方 SUNRISE 公司在动画播放结束之后发行了名为《机动战士高达记录全集》的设定资料集，在这里面发表了不少动画中没有登场的机体原稿，于是 BANDAI 和 SUNRISE 一拍即合，这些未登场的机体也成为了 MSV 计划的一部分。

不过，想将这些动画中不存在的机体模型推向市场并不是一件简单的事情。BANDAI 和当时著名的出版社讲谈社联手，在该社的著名动画资讯杂志和面向低年龄的漫画连载杂志上开始了 MSV 相关的宣传企画活动(实际上，讲谈社在 BANDAI 尚未设立 MSV 计划之前，就已经开始了《机动战士高达》周边小说和漫画的连载，从某种意义上说，讲谈社才是 MSV 的最早发起人)。其中，以高达模型制作和改造为题材的漫画《プラモ狂四郎(プラモ是模型制作的简称)》，和介绍 MSV 中的王牌机师(这些强人们基本上都是架空设定的，并没有在动画中登场)的漫画《王牌机师列传》获得了极高的人气，MSV 由此正式登上历史舞台。



在 MSV 的设定中，拥有最大人气的角色莫过于排名吉恩军击坠王第三名的王牌机师“真红闪电——乔尼·莱丁”了，这位拥有和夏亚相同癖好，喜欢将自己所乘机体涂装为红色的家伙在击坠数上远远超过“赤色彗星”夏亚。值得一提的是，莱丁并不是 NEWTYPE，一名普通人类能够获得如此高的成就，实在是令人惊讶。

更加令人意想不到的事情还在后面。当时 BANDAI 同时发售了乔尼·莱丁专用机和黑色三连星专用机模型，销售结果是乔尼·莱丁全面获胜，一个根本没有在动画中登场的架空角色居然胜过了动画中的人物，这一前所未闻的事情在动漫史上还是头一次发生。这一事件彻底确立了 MSV 的市场价值，同时也引发了其他媒体独自设定虚拟情节和角色的大潮，但是过犹不及，过于混乱的周边设定并没有获得市场认同，甚至连带 MSV 一起，最终也退出了市场竞争的舞台。

除了乔尼·莱丁之外，MSV 中还有另外一个面向低年龄群体的金字招牌——《プラモ狂四郎》，其中最受欢迎的莫过于 PerfectGundam(パーフェクトガンダム)，这台极具特色的高达也成为了 MSV 的代表之一。

MSX

无关卡作品



MS-X 的全称是“MOBILE SUIT PEZN”，是作为 MSV 的续篇，以动画中没有登场的“幻之改造”机体为卖点而制定的商品企画。MSV 计划的成功，使 BANDAI 将 MSV 中的主力机体全部商品化，为了延续这个势头，BANDAI 展开了全新的 MS-X 企画。MS-X 和 MSV 不同，MSV 重点在于设计原有机体相关的衍生机体，而 MS-X 则是要创作出全新的机体。其实这也是由于 MSV 将初代高达几乎所有素材全部用光，BANDAI 不得不开始完全原创的设计。

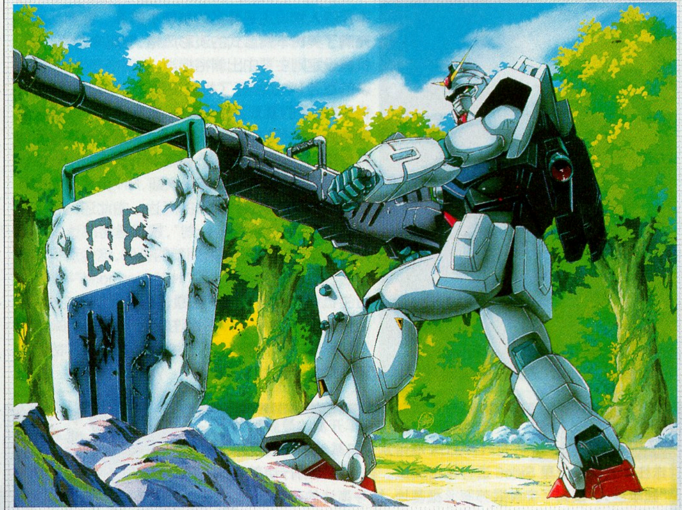
MS-X 的故事背景是以地球联邦军迪恩·巴扎克(デン·バザ－ク)大佐为首的调查队，对吉恩公国军在小行星基地 PEZN 进行秘密兵器开发计划所进行的调查为主线。MS-X 中登场的吉恩方机体名称采用了《机动战士高达》导演富野由悠季制作企画书中提及的名称，但是具体的设定却和企画书中的机体没有任何相似之处。在 MS-X 的企画正式公开半年之后，SUNRISE 方面发表了高达的续作《机动战士 Z 高达》正式制作的消息，为了集中开发 Z 高达相关商品，MS-X 计划被中途废止，同时在讲谈社相关杂志上的连载也全部中止。

MS-X 还没来得及正式商品化就胎死腹中，其中的部分设定被整合用在了之后的动画作品中，另外后期发售的高达相关游戏也有涉及。MS-X 即是 MSV 的延续，也是初代高达 MSV 计划的终结。不过这并不代表 MSV 已经完结，一旦有新的高达作品诞生，相关的 MSV 依然会大行其道。事实证明，之后作品的 MSV 所创造的商业价值比初代 MSV 还要高出许多。

机动战士高达 第 08MS 小队



- 机动战士高达 第 08MS 小队
- 导演：神田武幸、饭田马之介
- 人物设定：川元利浩
- 机械设定：大河原邦男、山根公利、カトキハジメ
- 总话数：11 话 + 1 话 + 剧场版
- 主要角色：西罗(シロ－)、爱娜(アイナ)、诺里斯(ノリス)



《机动战士高达 第 08MS 小队》是一部 OVA 动画，第 1 集发售于 1996 年 1 月 25 日，最后 1 集发售于 1999 年 4 月 25 日，时间跨度长达 3 年多。在 1999 年 7 月 25 日还发售后日谈性质的特别篇《Last Resort》，除此之外，1998 年 8 月 1 日还上映了一部总集篇性质的剧场版动画(以第 1 话～第 8 话故事为主)《米拉的报告》。

《第 08MS 小队》是高达历史上第三部 OVA 作品，其画面素质自然比 TV 版动画要好上许多。这是一部描写一年战争时期地球战场故事的作品，可以看作是初代高达的外传故事。和其他高达作品相比，《第 08MS 小队》着重于战争的真实性描写，和更加贴近现实的人物刻画。这部作品曾被誉为“高达版罗密欧和朱丽叶”，因为故事的男女主角分别属于两大对立势力，地球联邦和吉恩公国，这对情侣历尽千辛，终成眷属。另外，女主角爱娜还被誉为是宇宙世纪高达历史上最漂亮的女性角色。

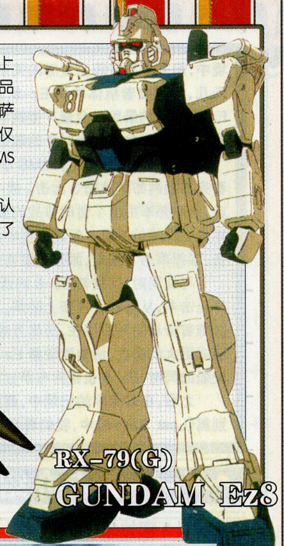
这部 11 话的动画之所以耗时 3 年多，是因为原导演神田武幸在制作完第 6 话之后突然病倒，最终不幸逝世，从第 7 话开始，由新导演饭田马之介接手，因此第 6 话和第 7 话之间间隔了约 1 年之久。

在《第 08MS 小队》中登场的机体数量并不多，而且基本上没有实力特别强大的机体，但是这并不妨碍 fans 们对这部作品的喜爱。西罗所驾驶的 Ez-8 高达，爱娜驾驶的强力 MA 阿布萨拉斯，以及诺里斯的爱机老虎 CUSTOM 都享有极高的人气，不仅在高达系列游戏中，即使在机战这样的大杂烩游戏中，第 08MS 小队也都有非常出彩的演出。

最后，由米仓千寻演唱的三首主题曲也是高达历史上公认的杰作，特别是片头曲《暴风雨中的光辉》人气之高，甚至超过了作品本身。这在高达的历史上也是相当罕见的。



飞行试验型 MA
アプサラスⅡ APSARAS



RX-79(G)
GUNDAM Ez8

剧情介绍



宇宙世纪 0079 年 10 月 6 日，从地球联邦军士官学校毕业的西罗少尉被安排到地球战场东南亚战线担任小队长，在乘坐运输舰前往地球的途中被卷入了一场小规模战斗中。为了救助桑达斯(サンダ－ス)军曹所乘坐的试作型吉姆，西罗驾驶着输送舰中的量产型 BALL 出击了。在战斗中，西罗邂逅了命运中的女性，敌方高机动型扎古的测试机师——爱娜。

西罗的舍身战法令双方机体大破，两人漂流到了附近的战舰残骸中，经过一番激烈的枪战，西罗俘虏了爱娜，但他并没有将爱娜视作敌人，反而为爱娜包扎伤口，并鼓励爱娜一定要活着离开这里。爱娜被西罗的诚意打动，两人合力寻找联络救援队的办法。终于，吉恩军的救援队率先赶来，西罗和爱娜分手之前互换了姓名，爱情之芽从这一刻萌发……



10 月 8 日，来到地球的西罗担任了第 08MS 小队队长，驾驶着陆战型高达和吉恩公国军展开了战斗。随着战斗的进行，队员们开始信赖这位年轻的队长，并且理解了西罗的信念“大家一定要活着从战场回来。”

联邦军偶然获悉了吉恩军秘密进行的兵器开发计划“阿布萨拉斯计划”，并任命 08MS 小队前往吉恩军的试验场侦察。在命运之神的指引下，西罗再次见到了身为阿布萨拉斯测试机师的爱娜。战斗中，西罗驾驶的陆战型高达和爱娜一起坠落在雪山之中。在死亡的威胁下，两人终于抛开一切，互相倾吐了爱慕之情，确立了恋人关系。爱娜代替双手冻伤的西罗操作陆战型高达，以光束剑溶化冰雪，制造了一个露天温泉，两人依靠露天温泉终于等到了救援队的到来。

获救的两人都受到了怀疑，西罗更是受到军事法庭的审问，最后被判谨慎待机处分(相当于停职查看)。在处分期间，吉恩军袭击了当地游击队所在的村庄，捉走了游击队首领的女儿琪琪(キキ)，西罗违反谨慎待机处分，率领 08MS 小队出动救出了人质。不过由于西罗这次的抗命行为，08MS 小队被派往执行“生还率仅为 38%的拉萨基地搜索任务”。

爱娜所在的吉恩军拉萨秘密基地由于奥德赛战役中的大量伤员涌入而被联邦军发现，联邦军对拉萨基地发动了总攻击。在矿山基地防卫战中，诺里斯为了完成爱娜的心愿——让装载着伤员的宇宙舰ケルゲレン脱出，抱着必死的决心独自驾驶老虎 CUSTOM 档在 08MS 小队和联邦军钢坦克阻击部队前。即便是独自一人对抗 3 台高达加 3 台量产型钢坦克的不利局面，诺里斯也没有丝毫犹豫，以鬼神般的战法连续击破了 2 台量产型钢坦克，随后又令西罗的 Ez-8 陷入无法行动的困



境中，但是诺里斯因为爱娜的关系并没有对西罗痛下杀手。激战的最后，诺里斯机体弹药所剩无几，他驾驶着机体冲向 Ez–8，虽然被西罗的光剑洞穿了驾驶舱，但却用机枪击破了隐藏在 Ez–8 身后的最后一台量产型钢坦克，完成了自己的任务。侥幸生存的西罗向着诺里斯的机体敬礼，表达对这位伟大对手的敬意。

最后的决战开始了，08MS 小队作为先锋冲在了最前线，爱娜和兄长基尼亚斯也共同驾驶着完成型阿布萨拉斯 3 出击。战斗中，爱娜为了让装载伤兵的飞船ケルゲレン能够顺利前往宇宙，向联邦军提出了暂时停战的要求，为了获得联邦军的信任，爱娜打开舱门站了出来，向联邦军表达停战的诚意。但是，丧心病狂的基尼亚斯却乘机操作阿布萨拉斯 3 向联邦军发动了攻击，联邦军为了报复，派狙击型吉姆击坠了升空中的伤兵船。

与此同时，驾驶着 Ez–8 的西罗看到了爱娜的身影，单兵冲向阿布萨拉斯。爱娜被基尼亚斯开枪击中，从阿布萨拉斯上坠落，及时赶到的西罗在千钧一发之际救下了爱娜。幸好子弹被爱娜随着带着的怀表挡住，历尽万难终于重聚在一起的西罗和爱娜，为了阻止疯狂的阿布萨拉斯造成更大的伤亡，协力驾驶着 Ez–8 冲向了这个巨大的机械恶魔。在舍身击破了阿布萨拉斯驾驶舱的同时，Ez–8 也被阿布萨拉斯最后的粒子炮轰中，一起坠入了火山口。

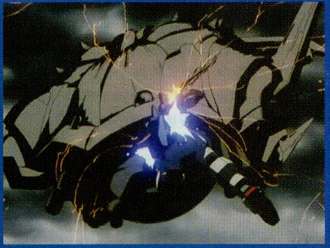
之后，在联邦军的记录中，西罗为"战斗中失踪(基本上等同于战死)"。不过，从后日谈的特别篇《Last Resort》中，我们看到了西罗和爱娜在深山中幸福生活的场景。

关卡介绍

STAGE 1 密林のガンダム

本关标题取自《第 08MS 小队》第二话《密林的高达》，不过在剧情上却包括了西罗和爱娜宇宙初次见面的场景，另外还有第四话《头上的恶魔》中爱娜驾驶阿布萨拉斯出击的情节。从西罗驾驶一台 BALL 击破了爱娜的高机动型扎古来看，西罗在驾驶 MS 上的确有过人之处。

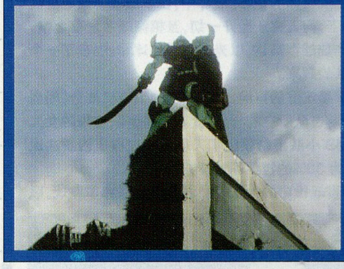


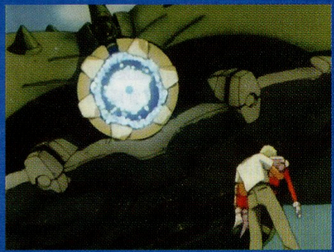


STAGE 2 二人の战争

本关标题取自《第 08MS 小队》第一话《二人だけの战争》，不过剧情实际上却是最后三话的情节。首先是 Ez8 和诺里斯的对决，这场战斗完全是王牌机师诺里斯的表演，他所驾驶的老虎 CUSTOM 压倒性的实力和神出鬼没的战法使这段战斗成为高达历史上有名的战斗场面之一。诺里斯最后壮烈战死的情节更加使这位铁骨铮铮的好汉被广大 fans 欣赏。随后就是全剧的最高潮，爱娜危急时西罗的舍命相救，以及最后两人合力驾驶着 Ez–8 义无反顾的冲向阿布萨拉斯的场面，都令这对情人的人气急升。虽然动画的结尾并没有交待两人的下落，但所有 fans 都相信西罗和爱娜一定能够活下来，并在某个地方过着远离战争的幸福生活。



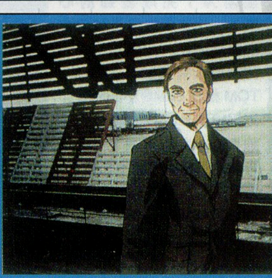




宇宙世纪小知识

阿纳海姆社(アナハイム社)

生产以高达为代表的 MS 机体的大型电子、军工混合企业，本社位于地球，在月面设有主力研发机构。一年战争时期曾作为地球联邦军最大的军火供应商，一年战争结束之后，阿纳海姆社整合了解体吉恩方 MS 开发部的技术人员和研究设施，一举成为地球圈最大的军火集团，持续为各势力开发新锐 MS，因此又被称作"死亡商人"。



阿纳海姆 CEO Cornwell.J.Goveran

机动战士高达 0080 口袋中的战争 0079.12－0080.01



- 机动战士高达 0080 口袋中的战争
- 导演：高山文彦
- 人物设定：美树本晴彦
- 机械设定：出渊裕、明贵美加、石津泰志
- 总话数：6 话
- 主要角色：阿鲁(アル)、巴尼(バーニィ)、克莉丝(クリス)

在高达的历史上，1989 年制作的《0080 口袋中的战争》开创了很多先河。首先，它是高达历史上第一部 OVA 作品；其次，它是首部不是由富野由悠季担任导演的高达作品；最后，它还是一部不以 NEW TYPE 作为主角的高达动画。0080 由于优秀的情节，被誉为高达史上最具"人文关怀"的作品。和之前的高达作品不同，这次并不是以联邦和吉恩的大规模战斗作为主线，而是以一场对整体战局无关紧要的微型战斗为背景，描写战争的残酷和人性的光辉。高达的战斗不再是影片的重点，正好相反的是，影片最后的那场 MS 战斗充满了悲哀与无奈，如果可能的话，所有人都希望这场毫无意义的战斗不要发生。虽然是描写战争的动画，但要传达的却是"反战"的思想，这对之后的很多高达作品产生了巨大的影响。



《机动战士 Z 高达》在商业上获得了巨大的成功，SUNRISE 的主要赞助商 BANDAI 希望能继续制作高达题材的作品。但是 SUNRISE 这边在 2 年时间内，马不停蹄的做完了两部 TV 版高达 Z 和 ZZ，以及一部剧场版动画《逆袭的夏亚》，所有工作人员都疲惫不堪，实在没有精力再制作新的 TV 版动画了。于是，新高达的企画转换了思路，决定制作一部比较短小的 OVA 动画，同时为了让连续担当了 Z、ZZ 和逆袭夏亚总导演的富野由悠季能够好好休息一下，这部新高达起用了新的导演——高山文彦。从这以后，非富野监督的高达作品渐渐多了起来，大家也能够看到更多风格迥异的高达动画，对高达 fans 而言，也是一件好事。

即使没有高达之父富野的参与，本次的制作阵容依然相当豪华。新导演高山文彦在动画界是个"奇人"，参与的作品虽然不多，但每个都是鼎鼎大名佳作，比如《超时空要塞》、《不可思议之海的兰蒂娅》、《WXIII 机动警察》、《翼神传说》、《高机动幻想》等。高山文彦的作品很注重人物的塑造，因此这部 0080 也带有浓重的高山文彦式的"人文气息"，和富野导演的 Z 高达等作品相映成趣。本作的人物设定是著名的美树本晴彦，整部动画都充满了美树本晴彦式的淡彩风格，看起来相当舒服。机械设定则主要由出渊裕担当，出渊裕在之前的《逆袭的夏亚》中也担任了机械设定，因此本作的 MS 风格和《逆袭的夏亚》比较类似，尤其是 NT1 高达身上能看到相当多的 ν 高达的影子。虽然从时代设定的角度来说，这点不太合理，但在 fans 们中间，0080 里登场的新型 MS 却都相当受欢迎，NT1 更是成为很多游戏中一年战争时代最强的高达。由此还诞生了一个新的名词"统合整备计划"，意思是将高达中的机体细分整合，衍生出一系列新的机体，这些新机体通常会在名字后面冠以"Fz""Hi""Command"等尾缀。衍生机体在很多情况下和原设定存在矛盾之处，但是大部分高达 fans 并不会注意到，同时对 BANDAI 这种靠周边产品赚钱的厂商来说，衍生机体的出现无疑又成为巨大的商机。



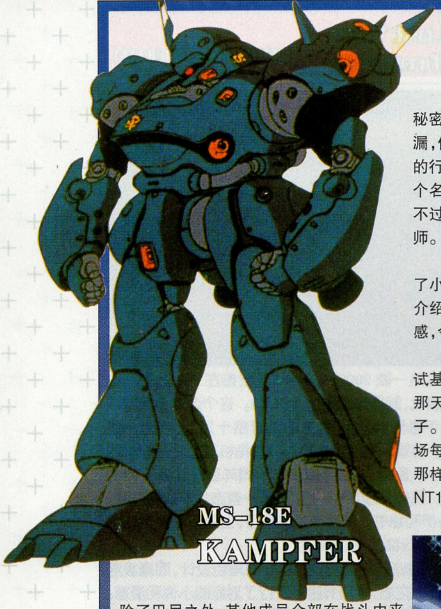
剧情介绍

一年战争末期，联邦军开发的最新型高达 NT1–ALEX 准备从北极基地利用太空船送往中立殖民卫星 Side6 进行秘密测试。吉恩军特别行动部队"独眼巨人"接到了突袭联邦军北极基地，抢夺高达的任务。但是抢夺任务最终失败了，装载着 NT1 的太空船成功飞向宇宙。

名为巴尼的吉恩军菜鸟驾驶员从来没有击落过一架 MS，在一次任务中，巴尼在 Side6 和联邦军的吉姆发生了战斗，自己驾驶的扎古坠落到森林公园里。爬出驾驶舱的巴尼碰到了一个叫阿鲁的小学生……阿鲁是 Side6 居民，和大多数同龄男孩子一样，对战争充满了好奇，非常羡慕可以驾驶 MS 战斗的驾驶员。巴尼从阿鲁手上偶然得到了一段影像，影像中的太空船正是从北极基地发射的那艘。也就是说，那台新型高达就在 Side6 的某地进行秘密测试。

吉恩方面得知了情报之后，决定派"独眼巨人"部队前往 Side6 继续执行抢夺高达的作战。但是，这个作战实际上只是让"独眼巨人"部队单方面前去送死罢了，军方高层对于本事





件另有打算。巴尼由于损失了一架扎古，也被作为弃子派往“独眼巨人”部队。

阿鲁上学的时候偶然看到巴尼驾驶大货车经过，于是跟着巴尼来到了“独眼巨人”的秘密据点。“独眼巨人”队长修塔纳为了避免计划泄漏，假装同意阿鲁加入作战，并安排巴尼监视阿鲁的行动。阿鲁家隔壁搬来了一个漂亮的大姐姐，这个名叫克莉丝的红发美女在阿鲁小时候就是邻居，不过她还有一个秘密身份，就是高达 NT1 的测试机师。

一天晚上，克莉丝误把在门外徘徊的巴尼当成了小偷。一场虚惊之后，巴尼作为阿鲁的“哥哥”被介绍给克莉丝，两人认识之后都对对方抱有一丝好感，令人意想不到的是，这竟然成为了悲剧的开始。

在阿鲁的帮助下，巴尼找到了联邦军的秘密测试基地，修塔纳队长决定实行强袭计划。实施突袭那天，正好是阿鲁拜托克莉丝前往基地参观的日子。突如其来的战斗把阿鲁震惊了，鲜血横飞的战场每一刻都有人死亡，战争根本就不像阿鲁憧憬的那样，在炮火面前，生命显得如此脆弱。克莉丝驾驶 NT1 紧急出击，击破了“独眼巨人”队的试作型 MS，

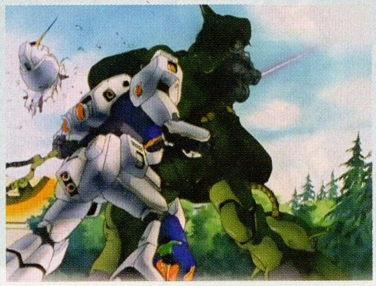


除了巴尼之外，其他成员全部在战斗中丧生。

由于夺取高达任务失败，“独眼巨人”部队指挥官决定在圣诞节对 Side6 实行核攻击，将卫星殖民地连同高达一起破坏。巴尼把这个消息告诉了阿鲁，并让阿鲁赶紧和家人离开这里。一直把巴尼当作英雄看待的阿鲁无法接受巴尼临阵逃脱的行为，劝说巴尼留下来保护殖民地。巴尼经过激烈的思想斗争，最终决定用之前坠落在森林公园的扎古做最后一搏，击破高达，制止军队的核攻击。

最后的战斗打响了，原本可以成为恋人的巴尼和克莉丝，在毫不知情的情况下生死相搏。与此同时，在宇宙港迎接爸爸的阿鲁得知刚才联邦军捕获了一艘吉恩军的战舰，并在战舰上发现了核武器。命运跟巴尼和克莉丝开了一个大玩笑，两人为了保护殖民卫星而做的拼死战斗竟然毫无意义！！阿鲁飞快地跑向森林公园，希望能够阻止这场战斗。

阿鲁赶到森林公园的时候，战斗已经结束了。NT1 的光束剑洞穿了扎古的驾驶舱，而扎古的电磁斧也砍下了 NT1 的头。当阿鲁看到重伤的克莉丝被抬出驾驶舱时，整个人几乎崩溃了。没错，这就是残酷战争的真实。



随着吉恩军无条件投降，一年战争终于结束了，人们迎来了久违的和平。克莉丝被调回地球联邦军本部，在临行前，克莉丝和阿鲁告别，并让阿鲁替自己向巴尼问好。尽管眼泪在眼眶中打转，阿鲁还是拼命挤出了笑容，将真相深深藏在心里，他已经长大了……

关卡介绍

STAGE 1 少年の瞳に映るもの

关剧情首先是独眼巨人队突袭联邦军北极基地，几台水陆两用 MS 在战斗中相当抢眼。之后是巴尼的首次战斗，不过很快就被击中，坠落到森林公园。



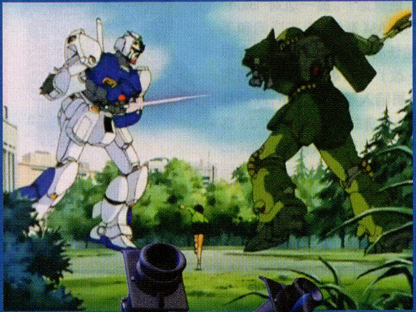




STAGE 2 战いは宇宙の片隅で

本关包含了 0080 中最著名的两场战斗。剧情战是京宝樊 VS 全装甲 NT1。作为联邦军和吉恩军最新型机体的对决，这场战斗相当有人气。由于京宝樊的驾驶员是一名拥有相当实战经验的老手，面对克莉丝这样的菜鸟自然占据了绝对上风。当京宝樊用链型炸弹捆住 NT1 并引爆之后，战斗并没有如预期一样结束，NT1 卸去了被炸毁的重装甲露出了本来的面貌。然后用左腕的卡特林机关炮把京宝樊轰成了马蜂窝。老实说，克莉丝能取得胜利完全是依靠机体强大的实力和出其不意的攻击，以克莉丝的水平，恐怕连 NT1 的 10%的实力都没能发挥出来。







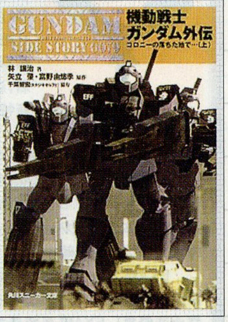
接下来的是最惨烈的巴尼 VS 克莉丝的战斗。作战双方都不知道对手就是前不久认识的那个颇有好感的人，更不知道两人为了保护殖民地而做的决死战斗实际上已经没有任何意义（宇宙中这场阻止核弹的战斗也同时打响）。双方的武器配备都不齐全，巴尼的扎古只有电磁斧这一项武器，克莉丝的 NT1 也只剩下了为数不多的卡特林机关炮和光束剑。巴尼利用烟火和大型充气人偶作掩护，靠近 NT1 开始了白刃战，匆忙迎战的克莉丝也完全慌了手脚，忙拔出光束剑反击。最终，以两部机体大破，巴尼战死、克莉丝重伤为代价结束。因为这样的结局过于悲惨，因此几乎在所有 0080 相关游戏中，都设计了巴尼和克莉丝双双生存的结局。值得一提的是，在机战中克莉丝被设定为 NT 能力，实际上克莉丝并不具备 NEWTYPE 的素质，尽管这台 NT1 是为阿姆罗量身订做的 NT 专用高达。毕竟在一年战争时期，NT 还是非常稀少的。

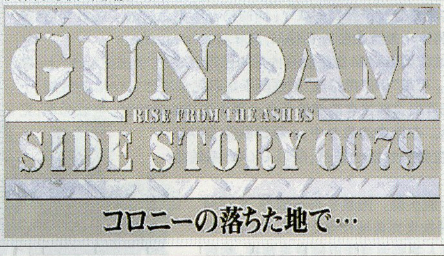
机动战士高达外传 殖民卫星坠落之地… 无关卡作品

这是 1999 年 8 月 26 日发售在 DC 上的一款射击游戏。这个游戏是以一年战争末期遭受了殖民卫星撞击的澳大利亚为舞台，玩家将扮演地球联邦军所属“白色 DINGO 队（dingo 是澳大利亚的一种野狗）”队长 Master·Pierce·Rayer 完成各种作战任务。这个队长的名字很有意思，用日语来读的话就和“Master Player”差不多，意为“大师级玩家”。



这个游戏最大的特点是“没有高达”，在整个作品中玩家都不能使用高达作战，而只能使用联邦军的主力 MS 吉姆，最终机体也只是一台狙击型吉姆 2。不过，在这个游戏中吉姆的威力远远超过吉恩军的扎古等机体，即使和高达相比也毫不示弱，因此被戏称为“这个游戏反映了联邦军获胜的真相”。





机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY 0079.12－0080.01

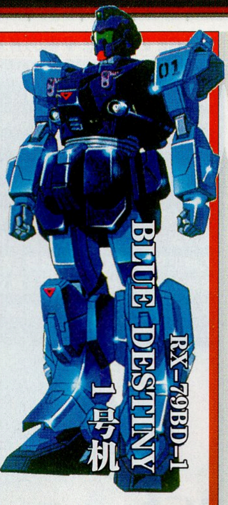


BLUE DESTINY 是 BANDAI 在世嘉 SATURN 上发售的一款高达驾驶舱视角的射击游戏。本游戏共分为 3 部，第一部名为“战栗之蓝”，于 1996 年 9 月 20 日发售；第二部名为“苍之继承者”，于 1996 年 12 月 6 日发售；第三部名为“被裁决者”，于 1997 年 3 月 7 日发售。三部全部发售之后，又在 1997 年 8 月 29 日发售了名为《机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY》的合集，“BLUE DESTINY”这个名字正是从这而来。“BLUE DESTINY”游戏发售之后，在高达 fans 中非常受好评（尽管游戏的实际销量并不算太高），后续讲谈社又推出了相关的漫画和小说，使这个游戏真正成为了一个高达外传作品。在这之后，又陆续有高达相关游戏推出小说或漫画的这种“游戏业的逆袭”式的商业操作出现。

剧情介绍

1.战栗之蓝

一年战争末期，地球联邦军为了进行新MS的试验，而成立了“地球联邦军第11独立机械化混成部队”，通称“莫尔摩特（モルモット）队”。隶属莫尔摩特队的加岛勇（ユウ·カジマ）少尉在一次任务中遭到了一台神秘的蓝色MS的攻击，而这台机体从外形上判断应该是联邦军所属的吉姆（EXAM系统暴走的结果）。勇和同伴好不容易才击退了这台拥有异常攻击力和机动力的机体，但这仅仅是他们与这蓝色MS因缘的开始而已。



2.苍之继承者

和技术士官阿鲁夫·卡姆拉（アルフ·カムラ）一起配署到莫尔摩特队的还有一台新型MS，这台MS就是之前和勇遭遇过的神秘蓝色吉姆——“Blue Destiny（蓝色命运）”。勇一边对“Blue Destiny”上搭载的高性能操作系统“EXAM系统”抱有疑问和不安，一边驾驶着它完成了众多困难的任务，随后，迎来了和吉恩军蓝色MS“伊夫里特改（イフリ－ト改）”的宿命的对决。面对同样搭载有“EXAM系统”的强劲对手，勇陷入了苦战之中，最后总算惊险获胜将“伊夫里特改”击破，但是自机搭载有“EXAM系统”的头部也被完全破坏。“伊夫里特改”的驾驶员尼姆巴斯（ニムバス）留下一句“别忘记了，MS的性能可是我们占优！！”后扬长而去。

3.被裁决者

尼姆巴斯突然袭击了地球联邦军EXAM研究所，在杀害了EXAM系统的开发者克鲁斯特（クルスト）博士之后，抢走了Blue Destiny2号机。被赋予夺还任务的莫尔摩特队，接收了最后的EXAM搭载机Blue Destiny3号后开始了追击行动，故事的舞台从地球转向了宇宙，围绕EXAM的战斗即将迎来最终结局。

关于加岛勇

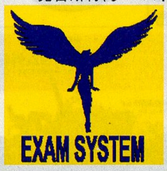
加岛勇在联邦军中可算是一个传奇人物，实力相当不俗，据说在模拟战时曾经打败过驾驶RX-78-2高达的阿姆罗。由于在击退暴走的Blue Destiny时受到青睐，而被选为Blue Destiny的驾驶员。因为被卷入EXAM系统争夺战，加上Blue Destiny1号机的涂装为蓝色，所以又被称为“苍之死神”。另外莫尔摩特队的同伴还按照夏亚的外号给他起过一个“苍之闪电”的外号，不过这个外号并没有流传出去。



在小说中段时勇击毁的MS就达到60架之多（这个成绩足以排进联邦军击坠王前五名）。小说及游戏在终了时并没有给出勇的具体击破数，相信应该超过了100台。不过联邦军为了消除和EXAM系统有关的历史，勇的战斗记录并没有出现在联邦军的正式文档中。一年战争之后，勇继续在联邦军服役，在“逆袭夏亚”时期的身为大佐的勇还参与了“阿克西斯降下阻止作战”，据说动画版中最后一起推小行星的MS中，有一台ジェガン就是勇驾驶的。

关于EXAM系统

克鲁斯特（クルスト）博士是吉恩公国专门从事NEW TYPE研究的Flanagan机关的成员，克鲁斯特在发现NEW TYPE那令人惊异的战斗力后，产生了“普通人即将被新人类所取代”的强烈的危机感，于是克鲁斯特博士开始全力开发“令普通人也能打败NEW TYPE”的系统。在一次偶然事故中，复制了NEW TYPE少女玛丽昂（マリオン）的战斗数据后，这个系统终于开发完成了（玛丽昂在事故后失去了意识）。克鲁斯特将这个系统命名为EXAM，意味制裁（examine）。



试作型EXAM被搭载在由尼姆巴斯驾驶的“伊夫里特改”上，发挥出了惊人的战斗力和机动力。可是“伊夫里特改”的性能不足以完全发挥EXAM的性能，于是克鲁斯特博士带着EXAM的开发资料投奔能够给予自己更大支持的联邦军。在联邦军，克鲁斯特一共开发了3部试作机。在后来的战斗中，4部搭载有EXAM系统的机体全部毁坏，再加上克鲁斯特博士被杀，所以EXAM系统最终消失在历史的黑暗中。

EXAM系统被搭载在MS的头部，如果头部被毁坏，EXAM系统也就遭到破坏，并且除了开发者克鲁斯特博士本人外，其他人都无法修复。EXAM系统是将人类脑波当作电磁波来捕捉，然后判别出其中所谓的杀气而去感应敌驾驶员的位置，在感应到它攻击的一刹那自动进行回避。而且，EXAM一旦捕捉到新人类的脑波，就会无视驾驶员的操作，自己开始启动歼灭新人类的暴走行动。EXAM暴走时，机体头部的摄像机会变为红色（平常是绿色）。

如果在战场上出现复数EXAM系统机体的话，会互相识别为新人类，展开自相残杀。简单来说，EXAM就是如同狂战士一般的MS操作系统。后来，为了抑制EXAM频繁的暴走，担当Blue·Destiny技术士官的阿鲁夫在1号机和3号机上附加了时间限制器，可以在机体完全暴走之前将系统停止。

据称，当四台搭载有EXAM系统的机体全部被破坏之后，NEW TYPE少女玛丽昂恢复了意识。也许EXAM的真相就是玛丽昂的意识复制体。



机动战士高达战记 Lost War Chronicles 0079.12－0080.01





这是一款2002年8月1日发售在PS2上的高达射击游戏，制作方同样是BANDAI。这个游戏最大的特点是手感相当硬派，机体的重量感十足，上手有一定难度。游戏采用了玩家控制的主角机加上2台僚机的三机小队配置，并且可以安排不同阵型来达到不同的效果。另外，在游戏中还引入了一些恋爱游戏的要素，联邦、吉恩双方共有6名女性角色（通信员、整备员和秘书），随着游戏的进行，主角和女性角色的关系会变得逐渐亲密。因为这点，在fans中本作被戏称为“心跳高达”。

本作的角色设定是川元利浩和逢坂浩司，川元利浩曾经担当过0083的角色设计，而逢坂浩司则担当过V高达和G高达的角色设计。游戏推出之后，角川书店还发行了对应的小说和漫画。

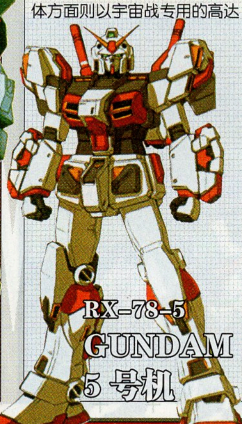
机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头…… 0079.12－0080.01

这是2003年9月4日发售在PS2上的高达射击游戏《机动战士高达 相逢在宇宙》中收录的一个外传故事，几乎和游戏发售同时，在杂志《ガンダムエ－ス》上开始了名为“机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头……”的漫画连载，随后又出版了同名小说。因此“宇宙、闪光的尽头……”这个作品可以说是游戏、漫画、小说三线齐发，不过大多数人还是习惯将PS2上的那款游戏作为这个作品的出处。



游戏的名字和初代高达第三个剧场版名字相同，游戏中的对应内容也都和剧场版一致，有相当多的名场面在游戏中重现，受到了非常大的好评。这个游戏和一年前发售的《机动战士高达战记》不同，是完全以宇宙为舞台的战场，所以并没有着重体现机体的重量感，而是将战斗的爽快感放在第一位，相比之下，这个游戏更加容易上手。游戏除了有完全对应剧场版情节的故事模式之外，还有一个原创的外传情节，就是之前提到过的“宇宙、闪光的尽头……”了。除此之外，游戏中还有一个王牌机师故事模式，收录有夏亚、乔尼·莱丁、卡多、希玛等一年战争时期著名机师的故事，在fans中相当有人气。

“宇宙、闪光的尽头……”是描写联邦军第16独立战队的故事。第16独立战队和著名的阿姆罗所属的第13独立战队差不多，也配备了和白色木马相同型号的强袭扬陆舰“サラブレッド”，机体方面则以宇宙战专用的高达4号机和5号机为最大战力。与执行阳动作战和扰敌任务的第13独立战队不同，第16独立战队被委任执行隐密作战任务。为了联邦军所罗门攻略战的顺利进行，第16独立战队需要秘密破坏吉恩军月面基地格拉纳达（グラナダ）与宇宙要塞所罗门之间的补给线。所罗门攻略战之后，第16独立战队被派往宇宙要塞“阿·巴瓦·库”参与“星一号作战”，并于激战中全军覆没。

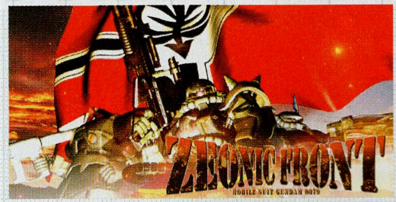


由于“宇宙、闪光的尽头……”和“机动战士高达战记”漫画版的作者同为夏元雅人，因此在人物设定上有共通之处，部分“机动战士高达战记”中登场的角色在“宇宙、闪光的尽头……”中也有登场。游戏推出后不久，BANDAI就将高达4号机和5号机模型化。



吉恩前线 机动战士高达 0079

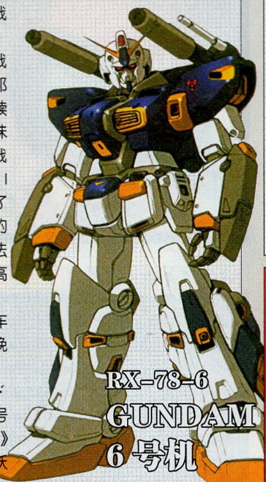
无关卡作品



这是一款于 2001 年 9 月 6 日发售在 PS2 上的即时战略游戏，并且游戏比较少见的采用了吉恩方的故事。这个游戏是以一年战争为背景，玩家将扮演原创的吉恩军“暗夜之狼队(暗夜のフェンリル队，フェンリル是北欧神话中那头把奥丁吃掉的巨狼，没错，就是那头上嘴唇顶天、下嘴唇着地的“不要脸”的狼)”，参加在地面进行的一系列作战。

暗夜之狼队是吉恩公国的一支特殊部队，可执行包括攻击、侦察、防卫等在内的多种任务。一年战争末期，吉恩军在地上战线接连败退，不得已从地上战线撤离，而暗夜之狼队没有选择返回宇宙，而是坚持在地上作战，营救友军，最后在非洲战线的决战中下落不明。

暗夜之狼队队长是格拉特(ゲラ－ト)少佐，他早在一年战争以前就是吉恩军的 MS 驾驶员，后来在一次战斗中受到联邦军艾加(エイガ－)少尉的攻击，视神经受损而不得不放弃继续驾驶 MS。不再担当 MS 驾驶员的格拉特组建了“暗夜之狼”特殊部队，并参加了一年战争时期众多地面战役，取得了很好的战果。在小说版情节中，格拉特领悟了“心眼”的特技，他在扎古 I 上安装了声音感应系统，并驾驶这台特殊的扎古 I 出击，击破了性能远远超过扎古的高达 6 号机，创造了“用扎古击破高达”的神话。相比 0080 中巴尼用扎古 II 击破 NT1 的战绩，格拉特无法用眼睛观察战况，而且操纵的还是性能更弱的扎古 I 击破了高达，更加不可思议。



其实联邦军的艾加少尉也是一名牛人，他曾经用 61 式战车击破过扎古，所以才有前面重创格拉特的战绩。不过可惜后来晚节不保，成为扎古神话的奠基石。

《吉恩前线》这款游戏中最引人注目的就是高达 6 号机マドロック的登场。虽然在设定中就一直存在高达 6 号机，不过 6 号机却是在这个游戏中首次露出庐山真面目。在本次的《G 之魂》中，虽然没有《吉恩前线》的相关剧情，但高达 6 号机还是会活跃在整个游戏当中。

机动战士高达 0083 星屑的回忆

0083.10－0083.11



- **机动战士高达 0083 星屑的回忆**
- 导演：加濑充子、今西隆志
- 人物设定：川元利浩
- 机械设定：明贵美加、カトキハジメ、石津泰志
- 总话数：13 话＋剧场版
- 主要角色：科(コウ)、妮娜(ニナ)、卡多(ガト－)、希玛(シ－マ)



《机动战士高达 0083 星屑的回忆》是 1991 年发售的总 13 话的 OVA 动画，1992 年 8 月 29 日还上映了一部总集篇性质的剧场版动画《机动战士高达 0083 星屑的回忆～吉恩的残光》。

和另外两部 OVA 动画(0080 和 08MS 小队)的风格不同，0083 不是以反映真实的战场和刻画人物为重点，而是将爽快的 MS 之间的战斗作为最大卖点，不仅战斗场面多，而且画面异常华丽。将 MS 之间的战斗作为重点，这种设定在当时的高达影像作品中还是头一次采用，令众多高达 fans 大呼过瘾。这种脱离传统的全新表现形式在很大程度上影响了之后高达的走向，甚至还出现了完全以高达之间的战斗为卖点的《机动武斗传 G 高达》这样的另类作品。在以高达 SEED 为代表的新世纪高达作品中，都不约而同的将“高达 VS 高达”这种“宿命对决”大肆渲染，并获得了极大的成功。作为开创了这种模式的 0083 的确功不可没。

《机动战士高达 0083 星屑的回忆》描写的是初代高达和 Z 高达剧情间隔期间的故事。一年战争结束后 3 年，地球联邦军启动了新的“高达开发计划”，并生产了 GP 系列高达试作机，与此同时吉恩残党则策划着夺取其中装备了核武器的试作 2 号机。0083 中塑造得最为成功的角色并不是男主角科，而是吉恩军的王牌机师“所罗门的恶梦”卡多。和卡多的神勇无敌相比，菜鸟级男主角科实在是弱得可以，不仅被公认为高达史上最弱主角之一(甚至比 0080 的巴尼还要弱)，在众多游戏的设定中，科的能力值也一直是吊车尾。具有讽刺意味的是，0083 中登场的高达试作机却拥有极为强悍的实力，甚至超过了 0087 中的 Z 高达(如果没有如此强大的机体作后盾，以科的实力根本没办法混啊)，为什么如此强大的机体在 Z 时代中并没有得到应用，为什么到了 Z 时代联邦军的科技发展反而落后了？这一疑问也成为了高达史上最大的悬案。最终官方只能以“0083 的机体开发计划相关数据被完全销毁了”这样的理由敷衍过去。其实，除了机体设定的 BUG 之外，本作中还有好多为人诟病的剧情硬伤，比如“卡多和妮娜以前是恋人，为什么一开始抢夺高达的时候妮娜没有认出卡多？”不过这些缺点在划时代的“高达 VS 高达”之下全都显得微不足道，毕竟本作最大的卖点并非严谨的剧情，而是华丽的战斗。



0083 的剧情表面上虽然是“正义的联邦军对邪恶的迪拉兹军”，但实际上联邦军完全没有被当作“正义的伙伴”来描写。在联邦军中充斥着官僚主义，腐败等种种弊端，而敌方的迪拉兹军却都是拥有纯粹爱国心和武士道精神，可以为了大义慷慨赴死的高洁形象。因此在大多数 fans 眼中，0083 是一部讲述“邪恶的联邦军对正义的迪拉兹军”的动画。当卡多最后英勇就义的时候，这部作品成为了“为了正义而不惜牺牲生命的英雄们的悲剧”。

《机动战士高达 0083 星屑的回忆·宇宙的蜉蝣》是 1992 发售的广播剧，主要讲述希玛(シ－マ)的故事。

剧情介绍



一年战争末期，不甘心失败的迪拉兹中将率领自己的舰队秘密从吉恩军最后的宇宙据点撤离，当时正好在战舰上进行 MS 维修的吉恩军王牌机师卡多在迪拉兹的劝说下一起撤离了战场。之后，迪拉兹召集了部分吉恩公国军残党，组成了迪拉兹舰队，来到暗礁宙域建立据点，秘密积蓄着力量。

一年战争结束后一年，联邦政府通过了联邦军重建计划，任命位于月球的阿纳海姆社研制最新型高达。0083 年 7 月，迪拉兹军正式制定了“星屑”作战计划，并和吉恩残党所在的阿克西斯签订了互助协议。同年 9 月，阿纳海姆社开发的最新型高达试作机 GP01 和 GP02 出厂，并运往地球澳大利亚特林顿基地进行测试。

从联邦军士官学校毕业的科·乌拉奇被分配到特林顿基地担任试作型高达的测试机师，可是就在测试工作正式开始前，卡多等人秘密潜入了基地，将装备有核武器的 GP02 夺走。科虽然驾驶着 GP01 阻拦卡多，但是在卡多压倒性的实力下瞬间溃败了。

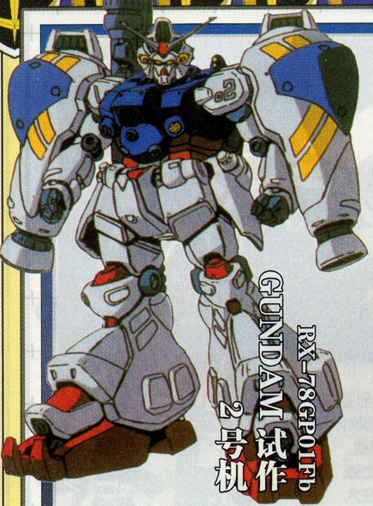


联邦军任命驻守在特林顿基地的战舰阿鲁比昂追击卡多等人，夺回 GP02。科作为 GP01 的测试机师被正式编入阿鲁比昂舰，同时加入的还有负责 GP 系列机体开发的阿纳海姆系统工程师妮娜。在追击卡多的过程中，科逐渐成长为一名合格的机师，并且还跟妮娜成为了恋人。

阿鲁比昂舰一路追击卡多等人来到了宇宙，科驾驶着地面型的 GP01 莽撞出击，结果大破。自暴自弃的科独自离开了战舰，随后他遇到了一名独臂男子凯利。凯利原本是一年战争时期吉恩军的 MS 驾驶员，由于在战斗中失去了左臂而不得不离开军队。但是他并没有放弃，他独自修复了一年战争时期所使用的 MA，并将其改造为单手操作的模式，准备参加迪拉兹军的“星屑作战”。看着这名永不放弃的执著的男人，科重新鼓起了勇气，返回阿鲁比昂。随后的战斗中，科驾驶着宇宙型 GP01–Fb 在战场上遇到了凯利驾驶的 MA，一场壮烈的男人间的战斗打响。凯利的死亡令科褪去稚气，成为一名真正的战士。

追击卡多失败后，阿鲁比昂舰前往所罗门要塞，参与联邦军举行的“观舰式(阅兵式)”。在所罗门要塞附近宙域聚集了几乎全部联邦宇宙军的战舰，而卡多正是抓住这一良机，驾驶着 GP02 从暗礁宙域出其不意地突入舰队中心发射了核弹，一举摧毁了联邦宇宙军半数以上的战斗力。核攻击之后，卡多被科驾驶的 GP01 赶上，两人展开了决死的战斗，由于 GP02 在宇宙中性能较差，再加上核攻击时机体左臂受到波及，无法使用，两人斗了个旗鼓相当，最后两台机体同归于尽，卡多和科则分别被同伴救出。

“星屑作战”的真相终于浮出水面，迪拉兹军趁着联邦军军力大受打击的空档，抢占了两台正在运送中的殖民卫星，并将卫星推向地球。科在领取了试作 3 号机 GP03–D 之后，无视上层下达的待机命令，独自驾驶着 GP03 前往阻止殖民卫星坠落。另一边，卡多也换乘了阿克西斯先遣舰队提供的新型 MAノイエ·ジ－ル，前往摧毁联邦军为了阻止卫星落下而设立的太



阳能照射系统。卡多成功破坏了太阳能照射系统的控制舰，随后进入了殖民卫星内修正卫星的最终轨道。这时，妮娜和科也赶到了控制室，三人宿命的会面中，科趁卡多不备用手枪击伤了卡多腹部，而卡多以前的恋人妮娜则给科发了一张巨大的好人卡（fei 看到这段情节的时候异常兴奋，连声说这是高达里最好的一部）后帮助卡多撤离。

最后的战斗中，原本占据压倒性优势的卡多受腹部伤势影响而不得不和嗑药后的科做长时间缠斗。另一边联邦军无视己方舰队的损失，强行启动了太阳能照射系统，GP03 大破，卡多的机体亦受到极大损伤。面对联邦军的围攻，卡多义无反顾的驾驶着残破不堪的机体撞向联邦军战舰，壮烈战死。

“星屑作战”之后，科由于违抗命令擅自出击，被军事法庭判刑。但随后，联邦政府为了隐瞒殖民卫星坠落的真相，将相关的 GP 系列开发计划从官方正式记录上删除，科也被无罪释放。由于此次事件，联邦军中激进派势力抬头，以伽米托夫·海曼准将为首，成立了特别治安部队“提坦斯”，主要负责搜捕、追击吉恩残党以及反联邦分子。这也为之后的《Z 高达》埋下伏笔（实际上，0083 是在 Z 高达完结后播出的，所以这里实际上并不是伏笔，而是补漏……）。

“作品最后，科和妮娜这对‘狗男女’还是走到了一起，两人没心没肺的笑着，实在令人不爽！”死死团终身团长 fei 看完之后如是说……

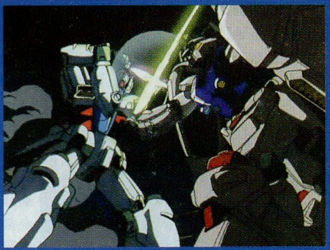
关卡介绍

STAGE 1 ジオンの残光

本关剧情取自 0083 第一话和第二话，主要讲述卡多抢夺高达 2 号机，随后科驾驶 1 号机追击的情节。在联邦基地的首战中，卡多的 GP02 在性能上虽然不如科驾驶的 GP01，但是击坠数比夏亚还高的“所罗门的恶梦”岂是科这种菜鸟可以企及的？卡多以压倒性优势击败了科，甚至还有闲心教导科怎样才是一名真正的战士。不过在后来的海岸追击战中，科趁卡多一时大意破坏了 2 号机的冷却系统，勉强战成平手。



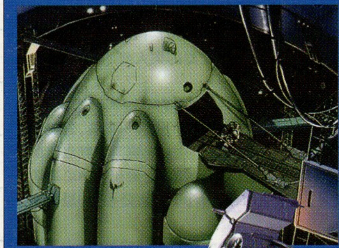


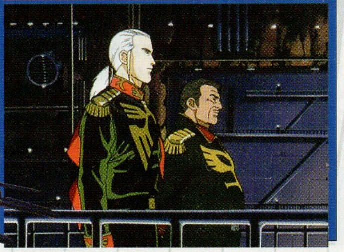


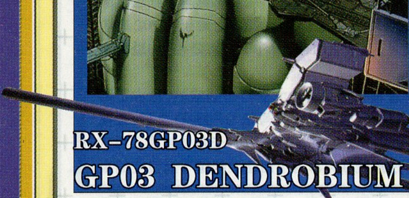
STAGE 2 热砂の攻防战

本关标题取自 0083 第四话《热砂的攻防战》。卡多带着 GP02 前往吉恩残党的秘密基地，并准备从这里飞往宇宙。科所在的战舰阿鲁比昂奉命夺回高达 2 号机，于是双方在基地附近展开了大战，最终在吉恩军决死抵抗之下，高达 2 号机成功飞往宇宙。









STAGE 3 ソロモンの悪梦

本关标题取自 0083 第九话《所罗门的恶梦》。联邦军为了威慑吉恩残党，在原吉恩军宇宙要塞“所罗门”举行盛大的观舰式。这段情节不仅仅是 0083 中，即使在整个高达的历史上，也是屈指可数的超有名场面。迪拉兹舰队以几乎全部 MS 作为诱饵，将联邦军的防守吸引到另一侧，而卡多驾驶 GP02 从暗礁空域突破，直达观舰式的中心——所罗门要塞（联邦军从吉恩军手中缴获这个巨型宇宙要塞后，改名叫金米岛。真是一个如同联邦政府一般腐朽不堪的傻名字）。随着卡多那句经典台词：“为了再次树立吉恩的理想，亦为成就‘星尘’，所罗门啊，我回来了！！！”核弹在舰队中心爆炸，联邦军瞬间损失了超过半数的宇宙舰队。经此一役，卡多成为高达历史上无人能及的击坠王，足以名垂千古。



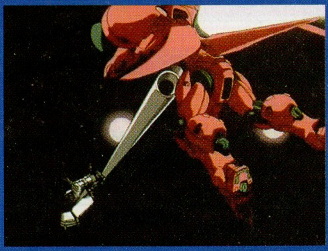




STAGE 4 阻止限界点

本关标题取自 0083 第十二话《强袭、阻止限界点》。科换乘了联邦军史上最大的机体 GP03-D 追击卡多，卡多则为了令殖民卫星坠落而前往攻击联邦军太阳光照射系统的控制母舰。虽然整个 0083 中，科都是处于被动挨打的地位，但也偶有闪光之处。比如驾驶 GP03-S 和希玛的红角马对战时，面对红角马密集的火力，科突然将 GP03-S 拉起，正好用炮管撞上了高速冲来的红角马，随后就是零距离开火，将角马轰成了碎片。不过如果作为一个王牌机师，其实根本没必要开火了，因为角马撞上炮管后就已经大破了，最后的开火纯属浪费弹药。科的这招零距离光束炮在很多游戏中也成为他最大的必杀技。



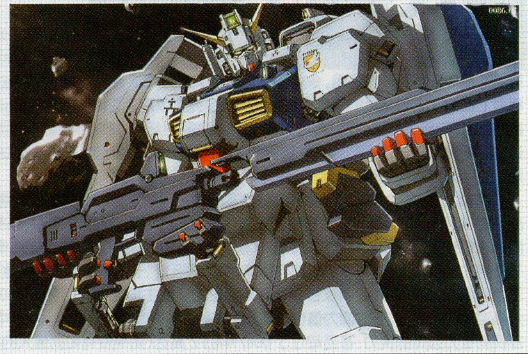




ADVANCE OF Z 在提坦斯的旗帜下　无关卡作品

一般都会把这部作品简称为“A.O.Z”。A.O.Z 是由 SUNRISE 和电击 HOBBY 共同展开的高达系列企画，从 2002 年开始在每月的模型杂志《电击 HOBBY》上连载小说，2003 年开始在漫画杂志《电击大王》上连载漫画，同时 BANDAI 也推出了数款 AOZ 模型，非常热销。

A.O.Z 是一部《Z 高达》的外传，它讲述了提坦斯成立次年（0084 年），直到格里普斯战役终结（0088 年 2 月）这段时间中，发生在提坦斯所属“T3 小队”身上一段不为人知的故事。A.O.Z 的故事分为两个篇章，第一个是描写格里普斯战役前 T3 小队的故事，被称为“T3 小队篇”；另一个则是描写格里普斯战役后，主人公艾里亚尔德（エリアルド）作为替罪羊被送上军事法庭，联



邦军莫里斯(モリス)少佐以律师身份全力替艾里亚尔德进行无罪辩护的故事，被称为“裁判篇”。小说连载时，采用两个篇章互相穿插进行的形式，逐渐揭开 T3 小队的真相。目前，A.O.Z 依然在《电击 HOBBY》上连载中。



T3 小队是负责进行新兵器运用、实战效果检测的特殊部队，T3 小队所使用的机体有很多是 Z 高达里提坦斯方机体的先期测试型。提坦斯为了扩大自身权力，迫切需要掌握强大的战斗力，于是一直在从事新型兵器的秘密开发工作，而对这些兵器进行实战测试就是 T3 小队的任务。但是这些实验用兵器很多都是性能存在缺陷的制品，使用这些兵器进行实战测试的 T3 小队每次任务都相当危险。T3 小队初期在所罗门周边和地上进行测试任务，在 Z 高达的故事开始之后，由于奥古等反提坦斯势力日益庞大，T3 部队被转为正式实战部队，参与了格里普斯战役，在最终决战——卫星炮攻防战中，T3 小队全军覆没，但是大部分队员幸免遇难。战后，联邦军为了清算提坦斯的罪行，以战争罪犯为由判处 T3 小队成员艾里亚尔德(エリアルド)死刑。为了拯救艾里亚尔德，莫里斯少佐开始调查 T3 部队的真相，他联系了 T3 小队其他成员收集证据，全力替艾里亚尔德做无罪辩护。

事实上，A.O.Z 从诞生之初就是一部类似 MSV 的以推出新的高达模型为中心的商业企画，A.O.Z 的重点并不是小说和漫画，而是在作品中出现的各种新型测试机体。在《电击 HOBBY》上连载的 A.O.Z 小说，真正小说的文字所占比例并不多，反而相关机体设定资料和模型周边，以及用模型拍摄的小说插图会占据大量页面。



A.O.Z 中的机体最大的特色就是拥有强悍到变态的外挂武装系统，以高达“海兹尔”作为核心机体，配合各种夸张到极点的外挂武装，一下子就抓住了大量高达 fans 的眼球，成为高达历史上最为另类的 MS 系谱。T3 小队所使用的测试机体被命名为 TR 系列，发展至今已经有 TR-1 至 TR-6 六大系列，每个系列都用众多专用外挂武装，令人眼花缭乱。总而言之，TR 系列机体是越看越不像高达，这些全身上下武装到牙齿的机体处处透露出无比彪悍的气息，这种风格在整个高达史上实属罕见，那些以重武装为卖点的历史名机，如全装甲 ZZ 高达、沙扎比、Z·O 等，和 A.O.Z 中的机体比起来，简直如同儿戏一般。

A.O.Z 中的那些极端机体实际上已经远远偏离了高达最初的“泛用性”设定，但是管他呢，只要读者喜欢，看上去过瘾，周边产品销量足够好，还会有人计较这些细节吗？A.O.Z 是完全把机体作为卖点的商业运作(尽管 A.O.Z 的剧情也相当优秀)，我觉得，只要是男人，看到这些充满暴力倾向的机体就没有不爱上它的理由。

令人遗憾的是，在《G 之魂》中，并没有 A.O.Z 的剧情。不过这次却收录了大量 A.O.Z 系列机体，相比之前 PSP 版的 G 世纪中只有一台海兹尔登场，本作才是 A.O.Z 首次进军游戏平台。究竟 A.O.Z 在游戏中会有怎样的表现，让我们拭目以待吧！



RX-121-1+FF-X29A
GUNDAM TR-1 HAZEL-RAH



ORX-005
ファイバー
GAPLANT TR-5 FIVER

机动战士 Z 高达

0087.03 - 0088.02



机动战士 Z 高达(剧场版)

导演：富野由悠季

人物设定：安彦良和

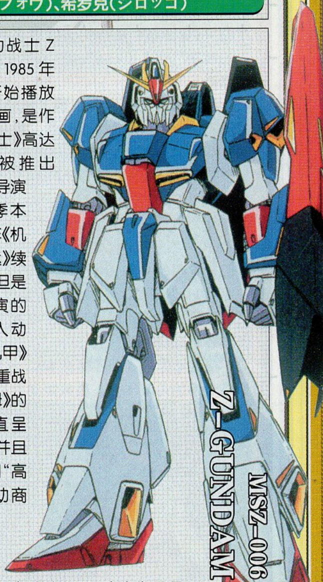
机械设定：大河原邦男、藤田一己、永野护

总话数：3 话

主要角色：卡缪(カミーユ)、柯瓦特罗(クワトロ)、捷利德(ジェリド)、凤(フォウ)、希罗克(シロッコ)

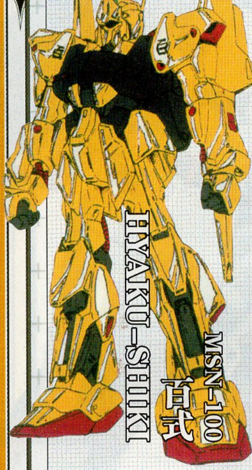


《机动战士 Z 高达》是于 1985 年 3 月 2 日开始播放的 TV 版动画，是作为《机动战士》高达的续作而被推出的。其实总导演富野由悠季本来没有制作《机动战士高达》续集的打算，但是由他所导演的几部机器人动画《战斗机甲》《圣战士》《重战机艾尔盖姆》的收视率一直呈下降趋势，并且关联商品的销售也逐渐走低，所以 SUNRISE 方面希望利用“高达”续作来重新打开市场。另一边，SUNRISE 的大赞助商 BANDAI 面对“变形金刚”系列产品即将登陆日本的形势也感到了巨大的压力，迫切希望利用当年的名作抵抗外敌。



MSZ-006
Z-GUNDAM

在 SUNRISE 和 BANDAI 的强烈要求下，终于决定开始新高达的企画，这个作品最终被定名为《机动战士 Z 高达》。注意，这里的“Z”其实并不是英文字母，而是大写的第六个希腊字母“Z(小写为 ς)”，读作“zeta”。这个“Z”代表了多种含义：首先，它和数字“2”比较



相象，代表这是高达第 2 部作品；其次"Z"是第 6 个希腊字母，表示距离前作放映后 6 年；最后，富野个人认为"Z"和英文字母最后一个"Z"很相似，可以代表这是最后一部高达（因为富野本人一开始并没有拍摄高达续作的打算，只是被上层强制要求的。不过拍完 Z 高达之后不知怎么的就上了瘾，又连着拍了 2 部高达新作，从此高达作品一发不可收拾）。

Z 高达的准备工作并不顺利，特别是机体设计上一波三折，由于有众多设计师参与，导致最后作品中机体风格杂乱无章，难以统一。最初 Z 高达的机械设定富野交给永野护担任，永野护之前为富野导演的《重战机艾尔盖姆》做了机械设定，很受富野器重。不过 SUNRISE 高层并不喜欢永野护的风格，临时决定用前作的机械设定大河原邦男替换永野护，并且还委派当时年仅 21 岁的藤田一己担任大河原邦男的助手。在后来实际的制作中，采用了大河原和永野提出想法，然后藤田来实现的工作方式（比如高达 Mk2 是由大河原提案，百式则由永野提案，最终定稿都是靠藤田一己独立完成），因此除了最初设计的几台机体之外，Z 高达的实际机械设计是由藤田一己担当的。为了令动画更加出彩，制作方安排了很多新人设计师参与制作，而且动画后期又重新把永野护扶正（著名的卡碧尼就是由永野护设计的）。众多设计师的参与的确令动画中的机体丰富多彩，但也补课避免的造成了机体风格不统一的缺点。

Z 高达的一大特点就是有众多"可变形"MS 登场，表面上是为了表示随着时代的进步，MS 的技术也有了重大发展，但实际上却是因为赞助商 BANDAI 的要求。当时正好是"变形金刚"在美国大热的时期，而 BANDAI 在玩具市场上的竞争对手 TAKARA 即将把"变形金刚"引入日本，因此 BANDAI 才迫切希望用同样可以变形的机器人提前抢占市场。当然了，SUNRISE 方面是不会承认向"变形金刚"学习的，在官方说明中，机器人变形的思路是从《超时空要塞》的可变形瓦尔克丽战机上借鉴而来的（不过这个也说得通，因为高达里的可变形机体全都是变成飞行器，没有变汽车或其他东西的）。

2005 年，富野将 Z 高达重新拍成了剧场版，再度引发了《Z 高达》在全日本的热潮。一时之间，Z 高达的人气甚至盖过了当时所向无敌的《高达 SEED》。重新制作的 Z 高达剧场版共有 3 部：2005 年 5 月 28 日上映的第一部《星之继承者》，2005 年 10 月 29 日上映的第二部《恋人们》，以及 2006 年 3 月 4 日上映的第三部《星之鼓动是爱》。这次的重制并非是把 TV 版做成 3 部总集篇，而是在 TV 版的基础上"使用不同的视点进行全新的解释"，最重大的改动是富野将 TV 版全灭式的悲剧结尾改成了充满希望的新结局（卡缪在结局时没有精神崩溃），另外 TV 版的部分情节也有所删节（比如罗莎米娅的戏份被删掉了，还有柯瓦特罗演说的情节也被删除），剧场版因此被冠以"A New Translation（新解释）"的名字。

由于 Z 高达剧场版的改动，使得高达的历史上出现了矛盾的地方，如果按照 Z 剧场版的情节发展，就不会有 ZZ 高达的故事了（因为卡缪可以驾驶 Z 高达，自然就轮不到捷多出场了）。对于这个地方，官方目前还没有给出说明，也许以后还要重拍 ZZ 高达??

剧情介绍

1.星之继承者

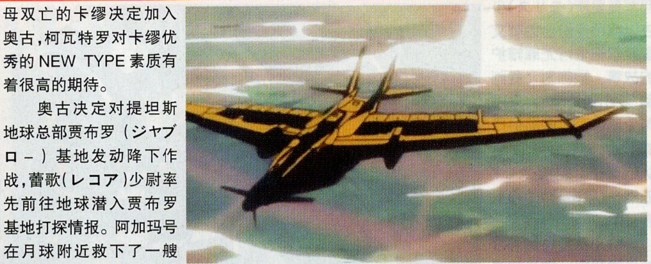


宇宙世纪 0087 年 3 月 2 日，柯瓦特罗（夏亚的化名）大尉潜入了殖民卫星"蓝色诺亚"，打探有关提坦斯准备将其建设成为军事基地的情报。就在柯瓦特罗潜入几个小时前，居住在这里的少年卡缪·比丹在宇宙港和提坦斯军官捷利德起了冲突，由于捷利德嘲笑卡缪的名字是"女人的名字"，两人扭打在一起，最后卡缪被宪兵抓走。

柯瓦特罗在侦察时发现了提坦斯新开发的高达 Mk2，准备将其夺走。另一边，就在卡缪的父母准备保释卡缪的时候，捷利德驾驶的高达 Mk2 低空飞行时不慎坠落，撞毁了审讯的大楼，卡缪趁乱逃了出去。气恼的卡缪为了报复提坦斯，溜进了发生事故的高达 Mk2 三号机中。因为这台机体的设计者正是卡缪的父亲，因此卡缪很轻松就能驾驶高达 Mk2 行动了。卡缪和前来攻击的柯瓦特罗等人携手，成功抢夺了 2 台 Mk2 返回奥古的战舰阿加玛。

提坦斯方为了夺回高达 Mk2 也展开了行动。在提坦斯司令巴斯克（バスク）的命令下，他们将卡缪的母亲作为人质威胁奥古交出高达 Mk2。提坦斯所属艾玛（エマ）中尉不耻提坦斯这种残暴的做法，决定加入奥古共同对抗提坦斯。卡缪为了救出母亲，驾驶高达 Mk2 出击。战斗中捷利德击毁了关押卡缪母亲的飞行器，令卡缪的母亲葬身宇宙。卡缪的父亲按照巴斯克的命令偷取了奥古侧 MS，但在返航途中被流弹击中而丧命。由于提坦斯而导致父





母双亡的卡缪决定加入奥古，柯瓦特罗对卡缪优秀的 NEW TYPE 素质有着很高的期待。

奥古决定对提坦斯地球总部贾布罗（ジャブロー）基地发动降下作战，蕾歌（レコア）少尉率先前往地球潜入贾布罗基地打探情报。阿加玛号在月球附近救下了一艘被提坦斯攻击的太空船，船上成员有一年战争时的英雄布莱德（ブライト）中佐，以及卡缪的青梅竹马花园丽（ファ·ユイリィ）。布莱德决定加入奥古，并担任阿加玛号舰长。奥古舰队在地球轨道上派出大量 MS 降落地球，执行作战，提坦斯方也派出捷利德、莱拉等人阻击奥古。战斗中，卡缪的 NEW TYPE 能力大显神威，一举击破了敌方王牌机师莱拉（ライラ），被阿加玛的船员称作"阿姆罗二式"。莱拉是捷利德暗恋的对象，捷利德也因此对卡缪恨之入骨。

奥古军成功突入大气层，攻占了贾布罗基地。可是贾布罗此时已经是一具空壳，提坦斯主力早就在伽米拖夫·海曼（ジャミトフ·ハイマン）总帅的命令下前往宇宙了。从剩余的提坦斯军官口中得知，他们在贾布罗地下 150 米处安放了核弹，准备将奥古一网打尽。卡缪用 NEW TYPE 能力找到了被提坦斯囚禁的蕾歌少尉，并在核弹爆炸前惊险逃脱。

在奥古攻占贾布罗基地的同时，被软禁在联邦军北美基地的阿姆罗在卡兹（カツ）等人的劝说下，决定逃脱监视，和地球反联邦组织卡拉巴（カラバ）会合。卡拉巴是由一年战争时期阿姆罗的战友隼人（ハヤト）创立的反提坦斯组织，某种意义上可算作奥古地球分部。

阿姆罗驾驶者运输机成功击退了提坦斯王牌机师亚赞（ヤザン）的追击，和从贾布罗基地逃脱的奥古成员会合。阿姆罗、夏亚、卡缪，这三个 U.C 历史上最强的 NEW TYPE 齐聚一堂

2.恋人们



贾布罗制压作战失败后，为了让柯瓦特罗等人和地球轨道上的阿加玛号会合，众人前往西克利发射基地。柯瓦特罗邀请阿姆罗一起返回宇宙，但阿姆罗害怕在宇宙中会再次感受到拉拉的思念而拒绝了。与此同时，提坦斯军也展开了袭击发射基地的行动。在阿姆罗和卡缪的协助下，柯瓦特罗连同百式一起顺利起飞。

留在地球的卡缪和阿姆罗等人在卡拉巴的协助下来到香港进行补给，在这里卡缪偶遇了名叫"凤"的那个命运中的少女。凤是日本新人类研究所改造的强化人，为了追击卡缪等人而带着巨型 MS 精神力高达来到香港。凤和卡缪一见钟情，但为了追求自由并取回记忆的凤不得不与卡缪为敌。战斗中，卡缪拼命说服凤，凤终于被打动，决定帮助卡缪前往宇宙。凤利用战舰上的喷射器将卡缪的高达 Mk2 送往了地球轨道，但自己却在战舰的爆炸中身亡。

卡缪在宇宙和阿加玛号会合，准备动身前往月球的奥古总部，在半路上阿加玛号遇到了希罗克舰队的攻击。刚从木星返回的希罗克受到伽米拖夫的邀请加入提坦斯，并成为提坦斯最新型战舰多哥斯基亚号的舰长。卡缪等人在战斗中陷入了被动，幸好最新型 Z 高达加入战场，总算击退了敌人的攻击。



另一边，柯瓦特罗和奥古首领布雷克斯准将前往南非参加联邦会议，希望能够阻止伽米拖夫在议会上获得地球联邦军的完全控制权。可是，布雷克斯准将却遭到了提坦斯的暗杀，临死前布雷克斯将奥古的未来托付给了柯瓦特罗，不，应该是夏亚·阿兹纳布。

提坦斯为了铲除奥古，决定将殖民卫星坠落到月球上的奥古大本营格拉纳达市，幸好艾玛驾驶高达 Mk2 前往殖民卫星修改了坠落轨道，格拉纳达市逃过一劫。

阿加玛号在月面的冯·布朗（フォン·ブラウン）市作短暂的停留和补给。希罗克派萨拉（サラ）前往冯·布朗安放炸弹，途中萨拉被卡缪发现，在卡缪的逼问下萨拉说出了实情，阿加玛号迅速从港口脱离，逃过一劫。

阿加玛号准备向希罗克所在的提坦斯旗舰发动总攻，可就在双方混战的时候，哈曼带领着阿克西斯的新吉恩军介入战斗。希罗克眼见形势不妙，撤离了战斗宙域。柯瓦特罗则接受了哈曼的邀请，前往阿克西斯军旗舰密谈。

3.星之鼓动是爱

柯瓦特罗不满哈曼将年幼的米奈芭·扎比卷入战争，和哈曼起了冲突。结果双方谈判破裂，柯瓦特罗等人被哈曼关押起来。柯瓦特罗等人想办法从哈曼的旗舰中逃回了阿加玛号，此时阿加玛正受到亚赞等人的攻击。蕾歌在战斗中被亚赞捕获，带回了希罗克处。然后她被希罗克的魅力所吸引，倒戈加入了希罗克军。



获得了提坦斯协助的希罗克秘密来到哈曼的旗舰晋见米奈芭，并宣誓为吉恩军效忠。哈曼对希罗克的行为不以为然，她知道希罗克这种充满野心的人只是想充分利用提坦斯和阿克西斯的力量而已。

提坦斯方面把殖民卫星格里普斯一分为二，将其中一半改造成了卫星炮，准备对月面的奥古总部进行攻击。由于卫星炮的巨大威胁，哈曼决定同奥古合作。作为条件，奥古方将支持哈曼复兴扎比家，并将 side3 转让给阿克西斯军，而哈曼则会用阿克西斯撞向“zeta 之门（提坦斯的宇宙要塞，就是一年战争时期吉恩军的“阿·巴瓦·库”）”。

在阿克西斯的撞击和奥古的攻击下，提坦斯军不得已放弃了 zeta 之门，奥古军则获得了卫星炮的控制权。在哈曼的旗舰上，伽米拖夫、希罗克和哈曼展开了三方会谈，希罗克趁混乱杀死了伽米拖夫，又将罪名嫁祸到哈曼身上，一举控制了剩余提坦斯舰队（亚赞倒戈杀死了提坦斯二号人物巴斯克，帮了希罗克大忙）。



宇宙世纪 0088 年 2 月 20 日，在卫星炮附近宙域，奥古、提坦斯、阿克西斯三方集结了全部兵力展开最后的决战。战斗中汉肯舰长为了保护艾玛，主舰被亚赞击沉，壮烈牺牲。随后，卡兹在战斗中遭到亚赞的攻击，匆忙中撞到陨石而坠毁身亡；艾玛重新出击后和蕾歌交战，击破蕾歌机体后自机大破，紧急脱出的艾玛被蕾歌机体的残骸击中（又是因为亚赞的无差别攻击导致蕾歌机体爆炸），最终在卡缪的怀中死去。愤怒的卡缪发动 zeta 之力用巨大的光剑将亚赞机体贯穿，可是亚赞在最后时刻逃脱了。另一边，哈曼和柯瓦特罗的战斗也进入了尾声，面对卡碧尼强大的实力，百式渐渐不敌，柯瓦特罗最终被卷入爆炸中下落不明。布莱德下令卫星炮向提坦斯舰队开火，一举摧毁了提坦斯军。

最后的决斗在卡缪和希罗克之间展开，卡缪和希罗克以精神力互相攻击，最终卡缪靠着死去众人的意念压倒了希罗克，希罗克的机体 THE·O 失去控制，卡缪操纵 Z 高达变形为飞机形态，以机首将 THE·O 的驾驶舱贯穿。THE·O 连同希罗克的旗舰一起爆炸，将希罗克的野心彻底埋葬在宇宙中。

惨烈的战斗终于结束了，卡缪和花园丽紧紧拥抱在一起，迎接属于自己的未来……

关卡介绍

STAGE 1 星を継ぐ者

本关标题取自 Z 高达剧场版第一部《星之继承者》。剧情战是卡缪协助柯瓦特罗夺取高达 Mk2 的情节，之后的正式战斗则是卡缪来到奥古战舰之后，提坦斯用卡缪父母的性命威胁奥古交出 Mk2，结果在战斗中卡缪的母亲被不明真相的捷利德杀死。

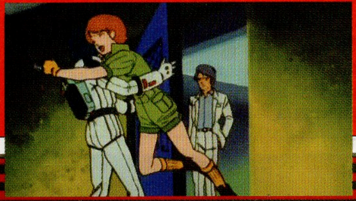






STAGE 2 ジャブロ－の大地

本关标题取自 Z 高达 TV 版第十二话《贾布罗之风》。奥古舰队从大气层降下攻打贾布罗要塞，可是在进入要塞之后发现这里已经是一座空城，从俘虏口中得知，贾布罗地下安放了核弹，准备一举消灭奥古部队。卡缪和柯瓦特罗突入贾布罗之后，卡缪的 NT 能力感应到雷歌的求救，独自前往救援，柯瓦特罗则忙着安排人员紧急撤离贾布罗基地。





STAGE 3 归还する者达

本关剧情主要是阿姆罗回归，驾驶运输机击退了提坦斯的新型可变 MS，UC 史上最强的 3 个 NT——阿姆罗、夏亚、卡缪聚首。随后柯瓦特罗乘坐穿梭机返回宇宙，阿姆罗和卡缪则负责击退来袭的敌机。







STAGE 4 コロニ－の落ちる日

本关标题取自 Z 高达 TV 版第二十五话《殖民卫星坠落之日》。本关一上来的剧情中就提到了关于凤的事情，可是凤死亡的那段经典情节只是一笔带过。剧情战是 Z 高达初次登场的情节，不过要战斗结束之后卡缪才从能换乘 Z 高达。正式战斗是阻止提坦斯将殖民卫星坠落到月面奥古大本营格拉纳达市。

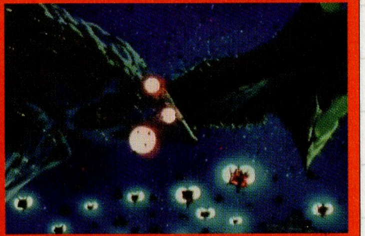




STAGE 5 混沌の果てに

本关是奥古、阿克西斯、提坦斯三方大战。哈曼和奥古军联手攻打提坦斯的宇宙要塞 zeta 之门，最后哈曼以小行星阿克西斯撞向 zeta 之门使提坦斯军撤离。





STAGE 6 星の鼓动は爱

本关标题取自 Z 高达剧场版第三部《星之鼓动是爱》，在这场最后的大战中诞生了数个经典场面。首先是哈曼和卡缪一边战斗，一边以 NT 能力发动类似“凤凰幻魔拳”式的精神力攻击，这时卡缪趁机窥探到了哈曼的内心世界，看到了哈曼和夏亚亲密的场面。随后是卡缪和亚赞的大战，由于亚赞杀死了卡兹和艾玛，愤怒的卡缪发动了 zeta 之力将亚赞一刀两段，这段剧情也成为了高达战斗史上最“神棍”的情节之一。接下来是卡缪、柯瓦特罗等人在卫星炮中的大乱战了，面对卡碧尼的浮游炮，卡缪将光束剑扔出，并用光线枪击中制造出“光束搅乱幕”，令浮游炮失效，这就是本作中 Z 高达为什么具备“觉醒类兵器无效”能力的原因了。最后自然是卡缪和希罗克的大战，面对希罗克驾驶的强大机体 THE·O，卡缪借助逝去者的力量限制了 THE·O 的行动，变形为飞机后将希罗克“撞死”。是真正的撞死，飞机的机头直接撞入 THE·O 的驾驶舱把希罗克钉在墙上。Z 高达的这招也成为了机战中最大的必杀技。







高达前哨战(GUNDAM SENTINEL) 无关卡作品

高达前哨战是由"大日本绘画"出版社旗下的模型杂志《MODEL GRAPHIX》在 1987 年 9 月号至 1990 年 7 月号上连载的高达相关企画。主要内容是每期刊登的小说，以及用高达模型通过"特摄"方式拍摄的小说插图，和大量相关机体设定资料。这种全新的表现形式在当时深受高达 fans 的欢迎，不仅有文字描写的小说，还有大量极具冲击力的插图和机体设定，使得该作品人气迅速高涨起来。这种商业模式后来被广为利用，其中最有名的要数《电击 HOBBY》上连载的"ADVANCE OF Z 在提坦斯的旗帜下"。高达前哨战的商业运作和纯粹以"推出新模型"为中心的 MSV 不同，它比 MSV 更加注重原创性，全新的机体只是作为故事的一部分，而并非如 MSV 那样，故事仅仅是为了推出模型而做的"附属品"。


MSA-0011[Ext]
Ex-S GUNDAM

其实，高达前哨战以这样的企画方式出现也是《MODEL GRAPHIX》方面不得已而为之。在最开始，高达前哨战是由 BANDAI 和《MODEL GRAPHIX》共同发起的企画，原本预定是以高达 ZZ 到逆袭夏亚这段空白时期作为舞台，进行新的 MSV 系列开发。为此，《MODEL GRAPHIX》邀请了高达 ZZ 的机体设计人员(明贵美加，カトキハジメ)参与，BANDAI 方面也预定要推出数款模型制品。就在企画正准备推出的时候，逆袭夏亚相关的商品企画出炉了，BANDAI 以"如果同时上市 2 种新高达会令消费市场混乱"为由，单方面中止了合作，并且高达前哨战的商品推出计划也被冻结。得知这一情况后的《MODEL GRAPHIX》编辑部并没有放弃，他们决定独自将这个企画推行下去。由于没有了 BANDAI 方面的支持，他们决定将高达前哨战改为纯粹的"模型志读物"，这个计划得到了另一本月刊《NEWTYPE》的协力，在《NEWTYPE》上的高达特辑中为高达前哨战做了大量宣传。于是，高达前哨战在 1987 年 9 月号上正式开始连载。由于高达前哨战获得了极高的人气，BANDAI 在结束了逆袭夏亚的商品推出后，又重新和《MODEL GRAPHIX》合作，发售了数款模型，其中就包含 MG 版 S 高达和 EXS 高达，获得了巨大的成功。


MSA-0011
S-GUNDAM

高达前哨战是所有高达相关企画中最受好评的一个，严谨的设定，充满真实感的战斗广受赞誉。也许，高达前哨战的成功是因为 BANDAI 的中途退出，而脱离了纯粹商业的运作套路，才使得制作人可以无限制的发挥自己的才能，并将自己的思路淋漓尽致的展现在读者面前。高达前哨战的诞生史和数年后 PlayStation 的诞生颇有异曲同工之妙，一个杰作产生往往就是需要一点点"意外"。

由于 BANDAI 的影响，高达前哨战最终修改了时代舞台，改为 Z 高达和 ZZ 高达之间的这段时间。故事发生在 Z 高达故事末期，提坦斯逐渐走向没落，但是在位于 L4 宙域的小行星 PEZUN 上，信奉提坦斯推行的地球至上主义的联邦军教导团的众多青年将校揭起的反旗，他们成立名为"NewDesides(ニュ－ディサイズ)"的武装力量，以 PEZUN 为据点，反抗以奥古为首的联邦军势力。

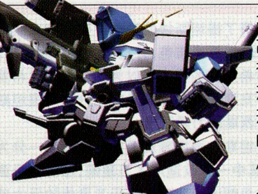
联邦军教导团是进行 MS 战术研究，并将其资料化的特别部门。他们的研究成果将用于联邦军训练 MS 驾驶员时使用的虚拟敌人系统，同时，教导团还负责为联邦军 MS 的基本动作程序 IMPC 提供资料。由于任务的特殊性，教导团成员都是比普通 MS 驾驶员更为优秀的精英(这个设定怎么看都和机战中的"特殊战技教导队"差不多，看来教导队的原型毫无疑问就是这里了)。小行星 PEZUN 原来是吉恩军作为兵器研究所的基地，拥有完备的 MS 制造工厂，因此"NewDesides"的实力不容小视。

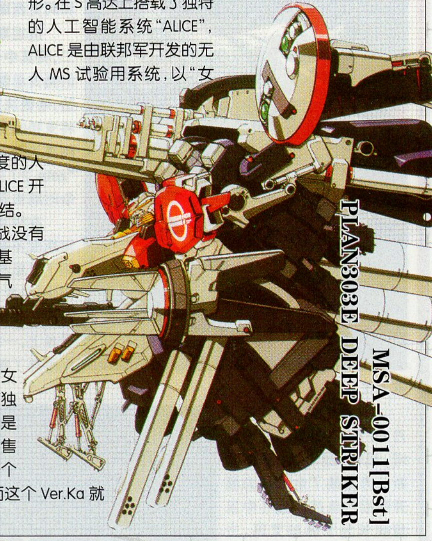

FA-010A
FAZZ

联邦军方面由于被哈曼的阿克西斯军牵扯了大量精力，只能派出一支由菜鸟驾驶员和众多尚未实装武器，只有空架子的试验机所组成的"貌似精英队"前往镇压，这支部队名为"α 任务部队"。面对精英云集的教导团，"α 任务部队"完全是一只"纸老虎"……

"NewDesides"非常有意思，它完全参考了"新撰组"的设定，不仅有他们推崇的革新派思想，就连主要人物的名字也都和新撰组中的人物有密切关联。比如"新迪塞兹"的领导人名为 BRAVE·近藤，即"近藤勇"，另外还有 first·斋藤，即斋藤一等。说到这里，不仅联想起一个叫《机动新撰组》的游戏，其实"NewDesides"才是那名副其实的机动新撰组啊！

α 任务部队这边所使用的试作机就包括了 S 高达、Z-PLUS、FAZZ 等大人气机体，其中作为 Z 高达正式后续机登场的 S 高达更是博得了极大的人气。S 高达可以通过换装组成各种战斗形态，最强形态 EX-S 拥有凌驾于同时期所有 MS 之上的性能，而类似 MA 的幻之形态"深度强袭"更加可以看作之后登场的 GP03-S 的雏形。在 S 高达上搭载了独特的人工智能系统"ALICE"，ALICE 是由联邦军开发的无人 MS 试验用系统，以"女性"为蓝本，具有学习性和一定程度的人格，可以辅助机师操作 MS。不过 ALICE 开发计划因为成本太高而被联邦军冻结。



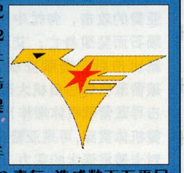

MSA-0011[Bst]
PLAN303E DEEP STRIKER

在《G 之魂》中，虽然高达前哨战没有对应的剧情出场，不过里面的机体基本上都有收录。特别是拥有极高人气的"深度强袭"首次登陆游戏中，十分值得期待。

注：明贵美加就是著名的美少女高达的始作俑者，在机体设定上有独到之处；カトキハジメ(加藤一)则是著名的机体设计者，在 BANDAI 发售的 MG 系列高达模型中，专门有一个名为 Ver.Ka 的系列，人气相当高，而这个 Ver.Ka 就是指由カトキハジメ设计的模型。

宇宙世纪小知识

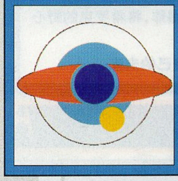
提坦斯(ティターンズ)



宇宙世纪 0083 年 12 月，由于联邦军在"迪拉兹纷争"中损失了大量军力，为了避免这一事件再次发生，在伽米托夫·海曼(ジャミトフ)准将的倡导下，成立了以打击残余吉恩势力为目的的联邦军特殊精英部队，名为提坦斯(Titans)。提坦斯最高司令官为伽米拖夫，军事和战斗总司令为巴斯克(バスク)。

提坦斯是信奉地球至上主义的极端激进派，经常用残暴的非人道手段消灭反地球联邦势力，最著名的是曾经在 30 号卫星殖民地内注入 G3 毒气，造成数百万平民死亡。提坦斯依靠强硬的手段和伽米托夫的政治手腕，逐渐控制了整个地球联邦军。格里普斯战役之后，提坦斯势力崩溃，战后，提坦斯成员作为战争犯被地球联邦政府送上军事法庭。

奥古(エゥーゴ)



正式名称是"Anti Earth United Government"，即反地球联邦政府，可简称为 A.E.U.G。准确来说，奥古是反提坦斯组织，主要由反对提坦斯的联邦军军人，和旧吉恩公国军军人所组成，主要赞助方为从事高达等 MS 开发的军事企业阿纳海姆社(アナハイム社)。一年战争后，夏亚在阿克西斯呆了一段时间，随后化名为柯瓦特罗返回地球圈，并且和布雷克斯准将共同组建了奥古。

机动战士高达 ZZ

0088.03 - 0089.03



- 机动战士高达 ZZ
- 导演：富野由悠季
- 人物设定：北爪宏幸
- 机械设定：明贵美加、冈本英郎、小林诚
- 总话数：47 话
- 主要角色：捷多(ジュド－)、哈曼(ハマ－ン)、格雷米(グレミ－)、璞露(プル)

《机动战士 Z 高达》播放完毕后的下个星期，立刻就开始了新的高达《机动战士高达 ZZ》的播出。在剧情上相互联系的两部作品在播放时间上也做到了"无缝连接"。ZZ 高达从 1986 年 3 月 1 日起开始播出，直到次年 1 月 31 日结束，一共 47 话，比 Z 高达少了 3 集。和 Z 高达一样，ZZ 高达的"Z"也是希腊字母，准确的读法应该是"Double Zeta"。



由于前作 Z 高达被观众认为"剧情晦涩难懂，太灰暗、太残酷"而受到批评，再加上赞助商 BANDAI"拓宽受众群体，特别是为低年龄层观众着想"的要求，ZZ 高达一改前作阴暗的风格，摇身一变成为了一部"明快活泼的搞笑动画"。这样的转变令很多资深高达 fans 惊讶得说不出话来，只能绝望的咆哮："我不承认这是高达！！"其实不光是 fans 们，就连导演富野由悠季在后来的回忆中都承



认“ZZ 高达前半是失败作”。

还好，迫于外界压力而做的风格变化并没有贯穿整剧。当剧情发展到捷多的妹妹被新吉恩军绑架之后，ZZ 高达的风格回到了富野一贯的“硬派正剧作风”上。大量超高性能的 MS 被投入战场，激烈的生死大战频繁上演，大气层突入、殖民卫星坠落作战、璞露和璞露茨的悲剧等扣人心弦的“底牌”一一亮出，重新抓住了高达 fans 们的心。同时，由于剧情前半的搞笑风格，也令不少新观众加入，成功完成了赞助商的要求。

ZZ 高达最后以捷多和哈曼的大战这一“惯例”作为结束，虽然还是有大量角色死亡（尤其是超高人气的璞露和璞露茨姐妹的死亡），但相比之前 Z 高达那种“除了主角外，其他全员阵亡，主角还必须背负罪恶苟活下去”的阴暗结局，这次的结局充满了“人文关怀”，不仅捷多和露最终走到了一起，就连卡缪也恢复了意识和花园丽过上了幸福的生活。总而言之这是一个奔向光明未来的 HAPPY ENDING。从这以后，高达系列基本都使用了 HAPPY ENDING，很少出现彻头彻尾的悲剧。

由于上述各种各样的原因，ZZ 高达在剧情上和初代高达以及 Z 高达相比有很大不足。前期的搞笑令人莫名其妙，中期的冗长令人昏昏欲睡，后期突然高举屠刀一个接一个的死人令人完全没有心理准备，这样跳跃式的风格转变实在不能说它是一部优秀作品。不过纵观整个高达系列，ZZ 高达正处于高达系列的转型探索期，如果没有 ZZ 高达的身先士卒，之后也无法诞生出那么多优秀的高达作品了。其实以现在的眼光来看 ZZ 高达的话，ZZ 的剧情符合了很多成功的商业要素，比如现在相当主流的轻喜剧搞笑风格，令一部分人着迷又令一部分人哈欠连天的“治愈系”作品，还有为了反应战场的残酷而频频死人的写实派作品……



抛开剧情不谈，ZZ 高达在商业上的成功是毋庸置疑的。以璞露姐妹为代表的角色，以可变形、高火力、重装甲为代表的 ZZ 高达系机体至今仍创造着巨大的商业价值，在 fans 中拥有相当高的人气。而 MSZ-010 ZZ 高达作为旗帜更是活跃在众多高达相关游戏中。

关于 ZZ 高达还有两个很有趣的地方。第一个是关于夏亚的。在 ZZ 高达的片头动画中有夏亚的镜头，但是整部动画中夏亚根本没有登场，这令很多人感到不解。据说在制作初期本来预定夏亚会在剧情后半登场，但是在中途制作方制定了新的高达《逆袭的夏亚》的计划，因此才把夏亚在 ZZ 中的戏份砍掉了。

第二个是关于机械设定人选的。原来预定的机械设定是曾参与了 Z 高达部分机体设计的永野护，但由于永野的风格和高达系列偏差较大，机体外形更像“怪兽”或“宇宙人”，这点和富野导演提出的“回归机器人动画原点，制作一部风格明快的作品”思路不符合，再加上由永野设计的 ZZ 高达的合体变形机构无法用模型重现，即便之后数次修改也不能令其商品化，使得赞助方 BANDAI 非常不满，这些原因最终导致了永野护在 ZZ 高达开播前两周被撤职，由小林诚和出渊裕临时顶替。小林诚和出渊裕由于时间关系只完成了基础设定，之后的动画中登场机体真正的设计者实际上是明贵美加和冈本英郎，其中几乎所有新吉恩军的机体都是由明贵美加设计的。后来在制作《逆袭的夏亚》时，永野护又因为各种原因被撤职，使得原本是超级高达迷的永野护最终对高达系列充满了“怨念”。

剧情介绍

宇宙世纪 0088 年 3 月，在与提坦斯、新吉恩进行的最后决战一周后，奥古军战舰阿加玛号载着决战中残破的机体和身心皆极度疲惫的船员，进入 SIDE1 的殖民卫星“香格里拉”进行修理与补给。阿加玛在一周前的血战中，损失了艾玛中尉、柯特罗大尉等几位王牌驾驶员，所幸 Z 高达的机师卡缪·比丹还活着，但也是一个精神几近崩溃的重病号了。

在香格里拉上生活着一群靠捡宇宙垃圾为生的小 P 孩，而阿加玛自然成了这伙快乐的孩子们眼中最好的猎物，可怜的阿加玛舰长布莱德竟然对这群小鬼束手无策，真是“虎落平阳被犬欺”。



经历过《Z》终末期的三方大乱战，提坦斯已无力东山再起，而新吉恩仍然在小行星阿克西斯拥有极强的兵力。他们在哈曼·卡恩（ハマ－ン·カ－ン）的率领下，拥护扎比家的后人——美妮瓦·扎比为女王，正式向地球圈宣战。即使阿加玛号已经元气大伤，哈曼仍视其为眼中钉。于是，新吉恩的一支精锐部队，在玛修马（マシュマ－）的带领下也来到了殖民卫星香格里拉。

除了新吉恩，还有一个难缠的敌人也悄悄进入香格里拉，他就是在与卡缪的战斗中、被觉醒了 ZETA 之力的 Z 高达以纵横宇宙之剑气一刀两断、仍然能够逃出生天的提坦斯王牌机师亚赞（ヤザン）。

面对来犯的敌人，可怜的阿加玛号只得派出花园丽这名舰上唯一的 MS 机师驾驶 Z 高达迎战，然而花园丽显然无法发挥出 Z 高达的实力。此时在那群一直“骚扰”阿加玛号的香格里拉的孩子们中，有一人竟然显示出了自身所具备的强大 NEW TYPE 潜质，并代替花园丽驾驶 Z 高达屡屡击退新吉恩的 MS 部队，他便是我们的主人公——捷多·亚西塔（ジュド－·ア－シタ）。

捷多是一个深爱着自己亲妹妹丽娜的人，为了养活妹妹，他决定和同伴们一起在阿加玛上“打工”，而工作就是驾驶 Z 高达来对抗玛修马的新吉恩 MS 部队。在舰上机师极度缺乏的情况下，布莱德舰长只能默默地看着这群小鬼一天天地骑在自己头上。

新吉恩的玛修马是一个对“哈曼大人”崇拜得几乎变态的强化人，而以往凶悍无比的亚赞也只能与捡垃圾的破烂王为伍，再加上捷多又是一个典型的“死小孩”，三方进行着令人捧腹不已的战斗。而地球方也并没有放任阿加玛不管，紫发美女露·露卡（ル－·ルカ）带着一部崭新的核战机前来与阿加玛会合，这正是捷多的新座机——MSZ-010 ZZ 高达的核心战斗机。

阿加玛号得到 ZZ 高达后，实力大增，再加上露·露卡的加入，布莱德终于可以不用成天躲在殖民卫星里。而眼见玛修马的部队无法消灭阿加玛，新吉恩的青年军官格雷米（グレミ－·トト）也奉命前来助战。遗憾的是此君不知为何第一眼见到露·露卡便被其迷住，并深陷其中不能自拔，甚至经常忘记敌我的身份；而玛修马脑子里又长期挂着“哈曼大人”的笑颜，格雷米和玛修马这两个活宝，和捷多这群香格里拉的孩子们共同谱写了一部高达史上的搞笑战斗。



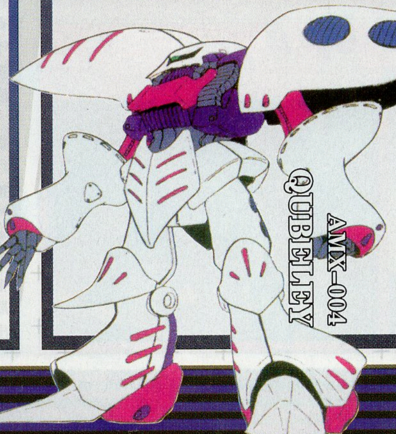
捷多驾驶着 ZZ 高达虽然威风八面，可他的 NEW TYPE 能力似乎就注定了他和 NEW TYPE 前辈们相似的命运，就是能够吸引来自敌方阵营的 MM（NEWTYPE 都对异性有巨大的吸引力，这点从两个花花公子阿姆罗和卡缪身上就已经证实了，并且 NEWTYPE 能力越强，对异性的吸引力也越强）。新吉恩的强化人少女——艾尔比·璞露（エルピ－·プル），本来应当作为捷多的敌人，但却为捷多所吸引，而化敌为友。璞露对捷多喜欢得不得了，可捷多只是一个单纯的“妹控”，可怜啊，高达史上最可爱的美少女，却只能活在丽娜的阴影下。

此时一直在阿克西斯观察战局的哈曼，向新吉恩下达了向地球全力进军的命令，战场从宇宙中的殖民卫星一下子转到了地球上，尽管如此，可战斗中的轻松搞笑气氛却仍然不减。直到在一次战斗中，丽娜所在的小屋被大火所吞没，眼见自己心爱的妹妹葬身火海，捷多怒不可遏，进而竟将怒火转移到了璞露的身上。可战局的突然加速已经令捷多没有再次向璞露道歉的机会了，面对着新吉恩的巨型 MS——精神力高达 MK2，璞露的卡碧尼 MK2 无力抵抗，而在她的生命消散之际，另一个璞露的影子出现在精神力高达上，原来它的驾驶员竟然是璞露的克隆体——璞露茨（プルツ－）。

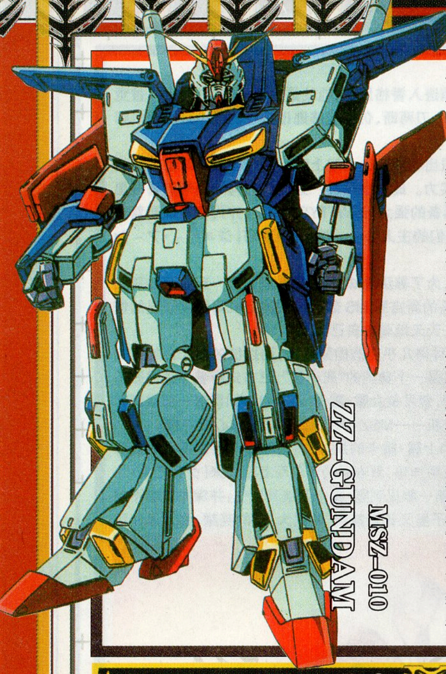
由于新吉恩强势的地球圈侵攻行动，地球联邦政府慌了手脚，策划将 SIDE3 出让给新吉恩，从而令他们从地球圈退军，对此决定大为不满的布莱德和捷多都被拘禁。希望并没有破灭，奥古的新造战舰——新阿加玛号破空而出，而香格里拉的孩子比查（ビ－チャ）成为了代理舰长，捷多也顺利登上了新阿加玛号，他们的任务便是讨伐准备接收 SIDE3 的新吉恩。

由于联邦政府的腐败决定，SIDE3 成为了新吉恩的领地。哈曼用铁血政策镇压了 SIDE3 上的反抗运动，可安稳的日子并没有到来。出人意料的是，在前半剧情中一直如傻瓜一样的格雷米，竟然向哈曼大人举起了谋反的大旗，叛军迅束占领了新吉恩的发源地阿克西斯。而杀死璞露的少女璞露茨，便是格雷米手下最得力的武器。

自家后院着火，这令哈曼窝火不已，无奈的她只能迅速率军赶回小行星阿克西斯平叛，全力对付格雷米的量产强化人部队。战争迅速演化成了新吉恩、格雷米叛军、新阿加玛号三方的大乱战。格雷米的座机葵·麦沙强劲无比，令捷多的 ZZ 高达也无从抵挡，但他最终却没能逃得过 Z 高达的暗枪，被他一直暗恋着的露·露卡射杀。而璞露茨也和璞露一样，被捷多的 NEW TYPE 能力所吸引，而被成功救出。



格雷米的叛军主力被消灭，战场上只剩下了捷多和哈曼这对宿敌，卡碧尼和 ZZ 高达的最后决战在阿克西斯的残骸中展开。这场决战几乎完全复制了当初卡缪与西罗克的死斗，在 ZZ 高达三体分离却不能再次合体之际，捷多的 NEW TYPE 能力再次发挥作用。和当年的西罗克一样，哈曼的眼前出现了璞露、璞露茨等众多 NT 的身影、甚至还有卡缪·比丹的影子挡在了



卡碧尼前，ZZ 在这股神秘力量的驱动下再次合体，而这场死斗终于也以哈曼·卡恩的死而拉上了大幕。

哈曼死了，可最后的危机仍没有解除，只剩一架核战机的捷多无法从阿克西斯大量的残骸中返回，感应到了这一危险的璞露茨拼尽最后一丝力气爬了起来，向新阿加玛号的主炮指明了发射的方向，随着米加粒子炮的强烈光束，进路被扫平，捷多挥舞着双手出现在了新阿加玛号前方，而璞露茨也永远的倒下了……

新吉恩的主力部队被消灭，而此时地球联邦的主力舰队才姗姗来迟，前来坐享新阿加玛号拼死战斗的成果，大人们太狡猾了，想起在战斗中逝去的无数生命，捷多不禁放声怒吼。

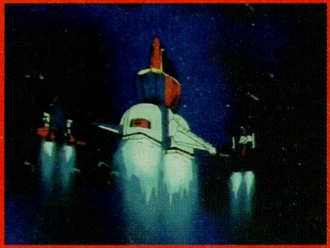
战争结束了，捷多和露·露卡准备前往木星，而在最后，捷多终于见到了久别的妹妹丽娜，原来她并未在那日的大火中死去，而是被夏亚的妹妹塞拉所救。不过现在的捷多，是经历了多场残酷的战争而迅速成长起来的战士，他所向望的不再是香格里拉招顾妹妹一辈子的生活，等待他的，将是广阔的、一千万年的银河……

关卡介绍

STAGE 1 始动！ダブルゼータ！

本关标题取自 ZZ 高达第十一话《始动！ZZ 高达！》，捷多换乘 ZZ 高达的核心战机，通过三机合体成为了新机体 ZZ 高达，然后一举击退了攻击阿加玛的玛修马等人。





STAGE 2 ハマーンの黑い影

本关标题取自 ZZ 高达第十八话《哈曼的黑影》。格雷米在战场上救下了捷多的妹妹丽娜并带回阿克西斯，捷多为了救回妹妹也只身潜入了阿克西斯。在这里捷多遇到了 NEWTYPE 少女璞露，以及新吉恩军总帅哈曼大人。之后哈曼率领新吉恩军前往地球，阿加玛队则执行了阻止作战。战斗中捷多遇到了被格雷米洗脑后的璞露。





STAGE 3 リィナの血

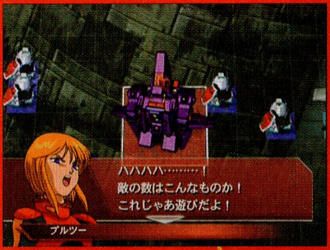
本关标题取自 ZZ 高达第二十七话《丽娜的血》。捷多驾驶 Z 高达救下了璞露，两人一起平安突入大气层，战斗的舞台也从宇宙转移到了地球。一次战斗中发生了意外，坠落的 MS 正好掉到丽娜所在的小屋处，等捷多赶到的时候只剩下了一片废墟，捷多痛不欲生。





STAGE 4 カミーユの声

本关标题取自 ZZ 高达第三十四话《卡缪的声音》。璞露感应到格雷米准备前来袭击阿加玛，独自驾驶高达 Mk2 前往攻击格雷米的主舰，但是却陷入困境之中，幸好捷多在卡缪声音的帮助下救出了璞露。随后布莱德得知哈曼将殖民卫星推落地球，阿加玛火速前往遇害地点救助平民，途中遭遇了璞露茨驾驶的精神力高达 Mk2 的攻击，璞露在战斗中死亡。

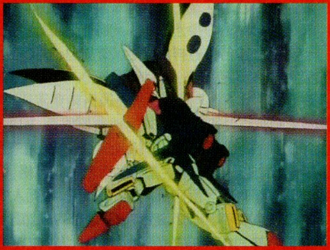




STAGE 5 明日の栄光の为に

捷多等人换乘了新造战舰“新阿加玛”，准备前往 Side3 向哈曼军发起最后的攻击。与此同时，格雷米在阿克西斯揭起反旗，新吉恩被分裂为哈曼、格雷米两方势力。最后一关就在阿加玛、格雷米和哈曼的三方混战中展开。





机动战士高达 逆袭的夏亚



机动战士高达 逆袭的夏亚
导演：富野由悠季
人物设定：北爪宏幸
机体设定：出渊裕　机械设定：GAINAX、佐山善则
总话数：剧场版
主要角色：阿姆罗(アムロ)、夏亚(シャア)、柯丝(クエス)



本作在高达动画史上占有非常特殊的地位，首先这是第一部完全原创的高达剧场版，SUNRISE 对此的重视程度可想而知，画面的流畅性即使今天看来也能归入超一流行列，主题歌还专门找小室哲哉这种大师级人物作曲。另外阿姆罗和夏亚这对宿敌从初代高达开始就纠缠不清的战斗，也在本作中正式划上了休止符，以至于很多高达迷都把“逆袭的夏亚”视为高达正传动画的完结篇，至于 0083、08MS 这些后来的作品都只能视为补完。最后则是本作让所有人都觉得茫然的结局，相信不少观众走出影院时脸上都挂着这种表情：“……当时到底出了什么事？”

“逆袭的夏亚”最引起争议的就是结局，按照解释，小行星是在“人类的意志”下被推离了地球，这种类似龙珠元气弹的戏剧性效果出现在素来标榜“真实系”的高达系列身上，确实让人目瞪口呆(如果是什么铁甲万能侠或巨神伊丁恐怕就容易被接受得多，后来为了自圆其说，利用米诺夫斯基粒子的理论总算是给出了一个非“神棍”的解释，但还是觉得很扯淡，具体内容可以参考关于米诺夫斯基粒子的名词解释)。对于结局，fans 们有夸有骂，但都无损于它的地位，该作还对其他动画作品产生了极大影响，在日后推出的不少剧场版作品里都可以看到向“逆袭的夏亚”致敬的场面。例如《机动警察》、《日本沉没》

乃至《美少女战士》等等，庵野秀明甚至还组织了“逆袭夏亚同好会”这种邪物来推出同人志，参与制作的则是美树本晴彦、北爪宏幸、几原邦彦、铃木敏夫等强者，形成了被称为“富野传说”的风潮。

但对剧本原案富野由悠季本人来说，“逆袭的夏亚”剧场版不能满足他的需求。他此后还推出了两本小说，其一是《机动战士高达 HIGH STREAMER》，还算和剧场版相似，另一本名为《贝尔迪琦嘉的子嗣》，真相则是当初在内部审查时被枪毙的剧场版原稿(贝尔迪琦嘉就是 Z 高达中和阿姆罗搞的火热的那个女人)，大家有兴趣的可以去找来看看原剧情能“神奇”到什么地步，连内部审查都无法忍受——至于《游戏日》编辑部，已经公认有两个人物是无法忍受的了，那就是柯丝和哈萨维这两个死小孩！

剧情介绍



UC093 年，夏亚已经正式成为新吉恩的总帅，新吉恩与地球联邦的战斗也还在持续。夏亚对依然维持腐败的联邦政府完全失望，准备将小行星推向地球，制造“核冬天”，把“那些只想着自己的人渣”全部毁灭。但目前并没有合适的陨石，于是他将目标投向了被联邦军控制的小行星“阿克西斯”，为迷惑联邦官员，他声称要与地球军进行和谈。

联邦官员阿登纳带着自己的女儿柯丝前往太空殖民地与新吉恩举行和谈，在途中与朗德·贝尔舰队司令官布莱德的儿子哈萨维相遇，哈萨维对活泼的柯丝一见钟情，但柯丝却因为自己长期缺乏父爱，对同龄的哈萨维完全不加注意，倒是在联邦军基地游玩时看上了大龄青年阿姆罗，并对阿姆罗的女友倩(チェーン)非常敌视。

夏亚亲自出现在和谈会议上，提出购买小行星阿克西斯做为难民居住地，作为交换，新吉恩军将会前往月神二号解除武装，这个诱人的提议很快得到了通过。随后夏亚外出散步，却正好遇到载着哈萨维与柯丝出来游玩的阿姆罗，一下子仇人相见分外眼红，虽然阿姆罗之前还跟布莱德说“夏亚是在之前与联邦军共同作战时对无能的联邦政府失望”，但看到夏亚出现在面前还是怒从心起，两人扭打成一团。当然在后辈面前，他们找的理由肯定不是因为当年的拉拉，而是“地球上的人类只知道污染”“人类的智慧肯定能解决这些问题”之类的大道理。不久后新吉恩的军官杰尼驾扎古接走夏亚，柯丝也被夏亚的观点所吸引，追随他离去，令哈萨维大受打击。

回到吉恩战舰上，柯丝接受测试时表现出优秀的 NT 能力，令夏亚又一次想起死去的拉拉·辛，柯丝也兴奋地表示自己会奋力作战，副官娜奈则认为夏亚只是想找阿姆罗报仇而已。和平即将到来的消息让许多人放松了警惕，布莱德在地球上的妻子却认为，以夏亚的本性是不可能放弃的。果然，次日夏亚召集全体吉恩士兵发表宣言：“居住在地球上的人才是战争的源头，把他们消灭，我们才能安居乐业！”

新吉恩的作战开始，联邦政府却全然不知，被混在吉恩舰队里的伪造战舰所蒙蔽，阿登纳一厢情愿地认为对方很有诚意，无视布莱德的警告。新吉恩的作战计划是分兵二路，一路以解除武装的名义前往月神二号基地抢夺核燃料，一路则抢占阿克西斯，等核燃料到手后将阿克西斯推向地球。阿姆罗发现了吉恩军中的伪造战舰，但已经来不及，到达月神二号的新吉恩军发起攻击，柯丝在亢奋的情绪中向联邦军舰队疯狂开火，浑然不知刚才爆炸的战舰中就有自己的父亲阿登纳。

第一部分作战阶段里，新吉恩军取得了完胜，他们带着核燃料前往阿克西斯，但柯丝因着装随意遭到娜奈训斥，大小姐脾气发作，决定自己驾机去找夏亚，对她非常不耐烦的娜奈也懒得阻止。与此同时，朗德·贝尔队赶到月神二号，发现这里的联邦军已经全灭，深知情况不妙，眼下其他联邦部队无法赶来支援，全体官兵抱着必死决心火速赶往阿克西斯。好在也有联邦官员对新吉恩不放心，提前将 15 枚核弹交给朗德·贝尔，这些核弹成了阻止阿克西斯的唯一希望。临战之前，阿姆罗发现了一个意外的乘客——哈萨维，这小子现在还贼心不死，潜入老爸的战舰想从夏亚手里夺回柯丝，阿姆罗告诉他说柯丝已经被利用，回不来了，但哈萨维年轻气盛，自然不会理会这个劝告。

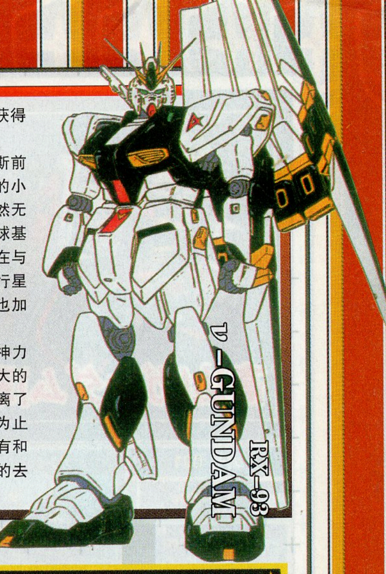
阿克西斯空域，朗德贝尔与新吉恩军的战斗展开，由于有几个王牌 NT 机师的拦截，第一波核弹攻击完全落空。阿姆罗驾驶由他和倩共同设计的 ν 高达出征，但 ν 高达上设置的浮游炮因过于敏感主动攻击，导致敌方机师杰尼杀死了被俘获的联邦军机师，阿姆罗只好带着遗体返回母舰。另一方面，一心想要通过接近柯丝来赶超夏亚的杰尼看不惯柯丝对夏亚的依恋，告诉她夏亚发动战争只是因为当年阿姆罗抢走了拉拉而已。柯丝果然去质问夏亚，但被老辣的夏亚轻易骗过，反而以更高的热情投入战斗。又一轮交战开始，阿姆罗遭遇柯丝与杰尼的夹击，一时间险象环生，倩感应到他的危机，冒险驾驶尚未修复的机体前往援护，同时哈萨维也趁混乱偷了一台 MS 去战场找心上人。

阿克西斯已经开始加速，布莱德孤注一掷地释放了所有核弹，大部分被夏亚拦截，用核弹阻止阿克西斯的计划终于失败了，朗德·贝尔不得不采取降下作战，强行登陆小行星，试图在内部安放炸弹毁掉它。此时杰尼已经被阿姆罗击坠，哈萨维以为机会到了，靠近柯丝想让她回心转意，遭到毫不留情的拒绝。随后赶来的倩关心哈萨维的安危，开火击毁柯丝的机体，这却令哈萨维失去了理智，他返身对倩发动进攻，将倩杀死。

另一方面，布莱德等人已经进入阿克西斯内部，阿姆罗则与夏亚展开了宿命的对决，两人从机体战到肉搏战，从宇宙打到小行星内部，途中不忘指责对方，最终是阿姆罗略胜一筹，将夏亚的机体沙扎比击毁，并捕获其驾驶舱。不过阿克西斯爆破计划却出现了偏差，虽然布莱德安放的炸弹把小行星炸成两半，但靠近地球那一半却获得了更大的加速度，以更快的速度冲向地球。

眼看情况危急，阿姆罗驾驶 ν 高达挡在阿克西斯前面，试图以机体的力量阻止阿克西斯下落，但在庞大的小行星面前，ν 高达显得太过渺小，即使动力全开也依然无济于事。就在众人不知所措时，从各个联邦舰队和地球基地飞来大量机动战士协助 ν 高达推动阿克西斯，还在与新吉恩军交战的机师们也放弃敌人，奋不顾身地向小行星冲去，被这惊人场面所感动，连部分新吉恩军的士兵也加入了阻止阿克西斯的行列……

奇迹最终还是出现了，所有人想要挽救地球的精神力在 NT 机师们的力量引导下发生了共鸣，变成一道巨大的精神屏障(准确说应该是 I-field 效应)，将阿克西斯推离了地球轨道，在地球上空呈现出美丽的光环，地球迄今为止最大的危机终于解除。而阿姆罗和夏亚这对宿敌，没有和其他机动战士一样返回母舰，再也没有人知道他们的去向。

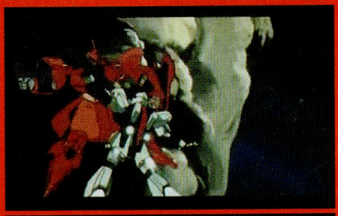


关卡介绍

STAGE 1 陨石のあとさき

夏亚的新吉恩军正把小行星福佛斯推向地球，联邦军的机动战士虽然拼命抵抗，但是在新吉恩的攻势下节节败退。阿姆罗与新吉恩的强化人机师杰尼的战斗刚刚占据上风，夏亚本人亲自驾机前来接应，与阿姆罗纠缠后将杰尼接走，这时福佛斯也已经完成了最后加速，不可遏制地撞上了地球。但要达到令地球寒冷化的程度，夏亚还需要再推下一颗小行星。





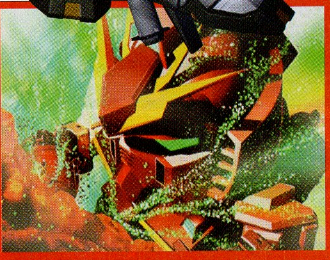


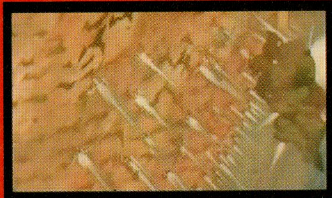




STAGE 2 宇宙の虹

夏亚为了将阿克西斯推落地球而跟前来阻止的郎德·贝尔队展开大战，战斗中柯丝、杰尼、倩等人相继牺牲。阿姆罗与夏亚最后的宿命之战终于以沙扎比的败北结束，但是夏亚的战略目的还是达到了。被炸成两半的阿克西斯前端以更高的速度向地球坠落，阿姆罗情急之下试图用 ν 高达将它推走，但无济于事。这时联邦军和新吉恩的机动战士们纷纷赶来，与 ν 高达一起挡在阿克西斯前面，终于在 NT 机师们的力量引导下，人们想要挽救地球的强大意念变成“人类心之光”，在如同幻像般美丽的光芒包围之下，阿克西斯远离了地球轨道。







To be continue……





Lv4→325



Lv2→307 Lv5→324



Lv2→307 Lv6→001



Lv2→049 Lv3→030 Lv3→077 Lv5→031



Lv2→053(吉姆系) Lv4→050



Lv2→001 Lv6→045



Lv2→001 Lv3→031



Lv2→049



Lv3→001 Lv4→078 Lv4→079 Lv5→082



Lv3→001 Lv3→077 Lv4→079 Lv5→082



Lv3→001 Lv4→077 Lv4→080 Lv5→082



Lv3→001 Lv3→079 Lv4→077 Lv5→082



Lv3→001 Lv3→077 Lv3→079 Lv4→083



Lv3→001 Lv3→083 Lv3→094(GP系) Lv4→128(Mk系)



Lv2→104(吉姆系) Lv3→001 Lv5→084 Lv7→327



Lv2→083 Lv5→327



Lv2→001 Lv2→083 Lv4→128

高达系设计表

设计结果	素材A	素材B
ガンダム	コア・ファイター	ジム
ガンダムNT1	ガンダム	觉醒武器机体
ガンダム6号机	ガンキャノン	ガンダム
陆战型ガンダム	陆战型ジム	ガンダム
パーフェクト・ガンダム	ガンダム	パーフェクト・ジオング
GP01	ガンダム	コア・ファイター・II
GP03-D	GPシリーズ	ディープストライカー
ガンダムMk2(ティターンズ)	バーザム	ジム・クウエル
スーパーガンダム	ガンダムMk2	Gディフェンサー

机体开发图查看方法

左上角数字为机体编号，“Lv4→128”意思为LV4级时可以开发到第128号机体

Blue系设计表

设计结果	素材A	素材B
ブルーディスティニー1号机	陆战型ジム	イフリート改
ブルーディスティニー3号机	陆战型ガンダム	イフリート改

轻松获得强力机体和机师的方法

玩家开始游戏时可以直接选择所有作品的第1关，把剧情战斗打完，如果没有剧情战斗的话，就只需要看完剧情即可，进入正式战斗后，选择ギブアップ，再选择END退出游戏。

就这样看完所有作品的第1关之后，游戏的总收集率就能达到44%左右，玩家可以这样获得多名奖励机师和机体，其中包括乔尼·莱丁等强人，再随便打两关，收集率达到45%的时候可以获得强力的高达6号机。



编号 094 GP01
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/480 HP 10300/10300 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 23 移動力 6
宇宙 C 空中 – 地上 A 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→095 Lv3→096

编号 095 GP01-Fb
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/480 HP 10300/10300 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 25 移動力 8
宇宙 A 空中 – 地上 C 水上 – 水中 D
PAGE 1/3
Lv3→094 Lv3→098

编号 098 GP03-S
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- フォールディングバズーカ 4~5 POW4500 EN 30 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/440 HP 10400/10400 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→095 Lv3→096 Lv3→112 Lv10→099

编号 096 GP03-S
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- フォールディングバズーカ 4~5 POW4500 EN 30 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/440 HP 10400/10400 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→094 Lv3→311 Lv3→097

编号 311 GP02（MLRS搭載）
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームバズーカ 4~5 POW4500 EN 20 MP 0
- 多連装ロケットシステム×6 ×6 5~6 POW1200 EN 12 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/450 HP 10400/10400 EN 78/78 SIZE L
攻撃力 22 防御力 23 機動力 21 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 –
PAGE 1/3
Lv3→094 Lv3→096

编号 097 GP02A
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- アトミックバズーカ POW42000 EN 60 MP 0
- NO WEAPON

EXP 0/500 HP 10400/10400 EN 78/78 SIZE L
攻撃力 22 防御力 23 機動力 21 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 –
PAGE 1/3
Lv3→094 Lv3→096

编号 099 GP03-D
- 大型ビームサーベル POW7000 EN 70 MP 0
- マイクロミサイルポッド×8 ×8 POW1100 EN 30 MP 0
- フォールディングバズーカ×2 ×2 POW3600 EN 35 MP 0
- メガビーム砲 POW7000 EN 70 MP 0
- 爆導索 POW8000 EN 80 MP 0
- メガビーム砲 POW10000 EN 70 MP 0

EXP 0/850 HP 20000/20000 EN 200/200 SIZE 4L
攻撃力 38 防御力 27 機動力 19 移動力 8
宇宙 A 空中 – 地上 – 水上 – 水中 –
PAGE 1/3
Lv2→095 Lv2→096 Lv2→098

编号 112 ガーベラ・テトラ
- ビームサーベル 1~1 POW3800 EN 12 MP 0
- 110mm機関砲 2~3 POW2100 EN 8 MP 0
- ビームマシンガン 3~4 POW2800 EN 10 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/440 HP 10450/10450 EN 66/66 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 27 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→095 Lv3→096 Lv3→098



编号 128 ガンダムMk II
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 12 MP 0
- バルカン・ポッド 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- ハイパーバズーカ 4~5 POW4000 EN 24 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/460 HP 10870/10870 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 23 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→129 Lv4→158

编号 129 ガンダムMk II
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 12 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2800 EN 12 MP 0
- シールドランチャー×3 ×3 3~5 POW2400 EN 24 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/460 HP 10870/10870 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 23 防御力 23 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→103(吉姆系) Lv2→144(ハイザック系) Lv3→115(AOZ系) Lv3→128

编号 158 ガンダムMk III
- ビームサーベル 1~1 POW3900 EN 14 MP 0
- ビームライフル 2~4 POW2800 EN 12 MP 0
- 連装ビームキャノン×2 ×2 5~6 POW2300 EN 24 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/500 HP 11200/11200 EN 80/80 SIZE M
攻撃力 25 防御力 24 機動力 25 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→128 Lv4→317

编号 317 ガンダムMk－IV
- ビームサーベル 1~1 POW3900 EN 16 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW3000 EN 16 MP 0
- インコム 3~7 POW3500 EN 20 MP 20
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/530 HP 11700/11700 EN 88/88 SIZE M
攻撃力 26 防御力 26 機動力 27 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→158 Lv4→169

编号 169 ガンダムMk－V
- ビームサーベル 1~1 POW4000 EN 16 MP 0
- ビームライフル 2~4 POW3000 EN 16 MP 0
- 連装ミサイルポッド×8 ×8 4~5 POW900 EN 16 MP 0
- インコム 3~7 POW4000 EN 20 MP 20
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/580 HP 11750/11750 EN 96/96 SIZE L
攻撃力 28 防御力 28 機動力 28 移動力 7
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→317 Lv4→193(吉恩精神系)

编号 135 スーパーガンダム
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 12 MP 0
- 連装ミサイルポッド×8 ×8 3~5 POW900 EN 16 MP 0
- ロングライフル 5~7 POW4100 EN 20 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/530 HP 11300/11300 EN 76/76 SIZE L
攻撃力 26 防御力 26 機動力 25 移動力 7
宇宙 A 空中 C 地上 B 水上 – 水中 –
PAGE 1/3
Lv2→134 Lv2→128



编号 072 ブルーディスティニー1号機
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 10 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- 100mmマシンガン 2~4 POW2000 EN 12 MP 0
- 胸部ミサイル×2 ×2 3~5 POW2800 EN 20 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/460 HP 8100/8100 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 21+5 防御力 21+5 機動力 19+5 移動力 6
宇宙 – 空中 – 地上 A 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→053(吉姆系) Lv4→073 Lv3→074

编号 073 ブルーディスティニー2号機
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 10 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2700 EN 12 MP 0
- 胸部ミサイル×2 ×2 3~5 POW2800 EN 20 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/520 HP 8300/8300 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 21+5 防御力 22+5 機動力 19+5 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→049(高达系) Lv4→072 Lv4→074

编号 074 ブルーディスティニー3号機
- ビームサーベル 1~1 POW3700 EN 10 MP 0
- 60mmバルカン砲 1~2 POW1000 EN 6 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW2700 EN 12 MP 0
- 胸部ミサイル×2 ×2 3~5 POW2800 EN 20 MP 0
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/520 HP 8300/8300 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 22+5 防御力 21+5 機動力 19+5 移動力 6
宇宙 B 空中 – 地上 B 水上 – 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→049(高达系) Lv4→072 Lv4→073



编号 009 ジム
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームスプレーガン 3~4 POW 2400 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/260 HP 7200/7200 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 14 防御力 14 機動力 17 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv3→085 Lv4→053 Lv5→101

编号 085 ジム・コマンド
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームガン 3~4 POW 2500 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/270 HP 7300/7300 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 15 防御力 14 機動力 18 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv3→009 Lv4→101 Lv5→136

编号 053 陸戦型ジム
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
100mmマシンガン 2~4 POW 2000 EN 12 MP 0
ミサイルランチャー×3 3~5 POW 2000 EN 16 MP 0
バズーカ砲 4~5 POW 4500 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/320 HP 7450/7450 EN 54/54 SIZE M
攻撃力 17 防御力 18 機動力 17 移動力 6
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 C
Lv2→009 Lv4→054 Lv5→309 Lv6→049(高达系)

编号 101 ジム改
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ブルパップ・マシンガン 2~4 POW 2400 EN 10 MP 0
バズーカ 4~5 POW 4500 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/290 HP 7500/7500 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 17 防御力 18 機動力 19 移動力 5
宇宙 C 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→009 Lv2→085 Lv4→104 Lv5→119(AOZ系)

编号 104 ジム・カスタム
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ジム・ライフル 2~4 POW 2800 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/310 HP 7700/7700 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 18 防御力 18 機動力 21 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→101 Lv4→103

编号 103 ジム・クゥエル
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームライフル 3~4 POW 2500 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/310 HP 8390/8390 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 19 防御力 19 機動力 21 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→104 Lv4→113(AOZ系)

编号 136 ジムII
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームライフル 3~4 POW 2800 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/310 HP 7650/7650 EN 56/56 SIZE M
攻撃力 18 防御力 17 機動力 19 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→009 Lv3→137 Lv4→175

编号 175 ジムIII
ビームサーベル 1~1 POW 3700 EN 12 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームライフル 3~4 POW 2800 EN 12 MP 0
連装ミサイルポッド×8 ×8 3~5 POW 900 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/340 HP 8500/8500 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 19 防御力 19 機動力 20 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→136 Lv4→202(F91系)

编号 054 ジムスナイパー
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
ロングレンジビームライフル 5~7 POW 2700 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
狙撃 MAP POW 2700 EN 10 MP 0
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/310 HP 7450/7450 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 18 防御力 18 機動力 17 移動力 7
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 C
Lv2→053 Lv3→035

编号 035 ジムスナイパーカスタム
ボックスタイプビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
狙撃用ビームライフル 5~7 POW 2700 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
狙撃 MAP POW 3000 EN 10 MP 0
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/310 HP 7500/7500 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 18 防御力 18 機動力 16 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→009 Lv3→054 Lv3→086

编号 086 ジムスナイパーII
ビームサーベル 1~1 POW 3700 EN 10 MP 0
狙撃用ビームライフル 5~7 POW 2700 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
狙撃 MAP POW 3500 EN 12 MP 0
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/320 HP 7500/7500 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 19 防御力 18 機動力 20 移動力 6
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→085 Lv3→035 Lv4→118(AOZ系)

编号 102 パワード・ジム
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ブルパップ・マシンガン 2~4 POW 2400 EN 10 MP 0
バズーカ 4~5 POW 4500 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/320 HP 8000/8000 EN 46/46 SIZE M
攻撃力 16 防御力 19 機動力 21 移動力 7
宇宙 D 空中 - 地上 A 水上 - 水中 C
Lv2→101 Lv6→GP01(GP系)

编号 051 ジムヘッド
ビームサーベル 1~1 POW 3700 EN 10 MP 0
100mmマシンガン 2~4 POW 2000 EN 12 MP 0
ミサイルランチャー×3 ×3 3~5 POW 2000 EN 16 MP 0
180mmキャノン 5~6 POW 4800 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/360 HP 8000/8000 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 21 防御力 21 機動力 19 移動力 6
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 C
Lv2→053 Lv3→049(高达系)

编号 137 ネモ
ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
60mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ビームライフル 3~4 POW 2800 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/320 HP 7750/7750 EN 54/54 SIZE M
攻撃力 18 防御力 18 機動力 20 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv3→136 Lv5→166

编号 166 ネロ
ビームサーベル 1~1 POW 3700 EN 12 MP 0
ビームライフル 2~4 POW 2800 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/360 HP 10490/10490 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 23 防御力 23 機動力 20 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
Lv2→137

吉姆系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ジム・クゥエル	吉姆系	ハイザック
パワ－ド・ジム	ジム	ガンダムNT1–FA
ジムヘッド	陆战型ガンダム	陆战型ジム
ジムスナイパ－	吉姆系	ゲルググJ、スナイパ－系
ネモ	ハイザック(联邦)	ジム、ジム3

钢坦克设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ガンタンク	コア・ファイタ－	战车系、坦克系
ガンタンクR44	ガンタンク	可变形机体

加农系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ガンキャノン	加农系	ガンタンク系
ジムキャノン	吉姆系	ガンキャノン系



编号 052 ホバートラック
機銃 1~4 POW 1000 EN 4 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/250 HP 6000/6000 EN 24/24 SIZE S
攻撃力 7 防御力 9 機動力 12 移動力 8
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 A 水中 -
Lv3→007 Lv6→003

编号 007 61式戦車
150mm連装砲×2 ×2 4~6 POW 1600 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
PAGE 1/3
Lv 1 EXP 0/160 HP 6120/6120 EN 36/36 SIZE S
攻撃力 10 防御力 9 機動力 9 移動力 6
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 -
Lv2→052 Lv6→003

编号 003 ガンタンク

武器	射程	POW	EN	MP
40mmガンランチャー	1~2	2000	12	0
120mm低反動キャノン×2 (×2)	5~6	3100	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/290 HP 7330/7330 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 15 防御力 17 機動力 13 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
C	-	A	-	-

PAGE 1/3

Lv2→007 Lv3→055 Lv4→033 Lv6→236

编号 055 量産型ガンタンク

武器	射程	POW	EN	MP
40mmガンランチャー	1~2	2000	12	0
120mm低反動キャノン×2 (×2)	5~6	3100	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/250 HP 6900/6900 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 13 防御力 13 機動力 14 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	-

PAGE 1/3

Lv2→007 Lv4→003

编号 033 ガンタンクII

武器	射程	POW	EN	MP
連装ミサイルランチャー×3 (×3)	2~4	1300	14	0
180mm連装ロケット弾ポッド×4 (×4)	3~5	1500	18	0
120mmライフル砲×2 (×2)	6~7	3100	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/290 HP 7480/7480 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 16 防御力 18 機動力 15 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	-

PAGE 1/3

Lv3→003 Lv5→236

编号 236 ガンタンクR44

武器	射程	POW	EN	MP
フィンガーランチャー	1~2	1600	8	0
ミサイルポッド×4 (×4)	4~5	1300	16	0
200mmキャノン×2 (×2)	4~6	2500	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/310 HP 7770/7770 EN 56/56 SIZE M
攻撃力 17 防御力 19 機動力 17 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	-

PAGE 1/3

Lv2→003 Lv3→033



编号 034 ジムキャノン

武器	射程	POW	EN	MP
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ビームライフル	3~4	2700	10	0
240mmキャノン砲	4~5	4900	18	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/260 HP 7200/7200 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 15 防御力 14 機動力 16 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	D

PAGE 1/3

Lv3→009 Lv4→105

编号 105 ジム・キャノンII

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3500	10	0
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ジム・ライフル	2~4	2800	12	0
ビームキャノン×2 (×2)	4~5	2300	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/310 HP 7710/7710 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 19 防御力 18 機動力 18 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	-

PAGE 1/3

Lv2→034 Lv4→002

编号 002 ガンキャノン

武器	射程	POW	EN	MP
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ビームライフル	3~4	2700	12	0
240mmキャノン砲×2 (×2)	4~5	2800	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/350 HP 7850/7850 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 17 防御力 21 機動力 17 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	-

PAGE 1/3

Lv2→087 Lv4→032

编号 032 ガンキャノンII

武器	射程	POW	EN	MP
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ファイアナッツ	2~3	3000	16	0
ビームライフル	3~4	2700	10	0
ビームキャノン	4~5	3100	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/350 HP 8000/8000 EN 64/64 SIZE M
攻撃力 18 防御力 22 機動力 18 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	-

PAGE 1/3

Lv2→002

编号 087 量産型ガンキャノン

武器	射程	POW	EN	MP
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ブルパップ・マシンガン	2~4	2400	10	0
240mmキャノン砲×2 (×2)	4~5	2800	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/300 HP 7520/7520 EN 56/56 SIZE M
攻撃力 15 防御力 19 機動力 17 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	-

PAGE 1/3

Lv2→034 Lv4→002



编号 008 ボール

武器	射程	POW	EN	MP
格闘	1~1	3200	8	0
120mm低反動キャノン	4~6	4500	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/200 HP 6500/6500 EN 36/36 SIZE S
攻撃力 12 防御力 11 機動力 10 移動力 4

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	-	-	-	-

PAGE 1/3

Lv2→057

编号 057 先行量産型ボール

武器	射程	POW	EN	MP
格闘	1~1	3200	8	0
180mmキャノン砲×2 (×2)	5~6	3300	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/210 HP 6200/6200 EN 36/36 SIZE S
攻撃力 10 防御力 10 機動力 12 移動力 4

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	-	-	-	-

PAGE 1/3

Lv4→008

编号 067 シャークマウスボール

武器	射程	POW	EN	MP
格闘	1~1	3200	8	0
120mm低反動キャノン	4~6	4500	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/200 HP 7150/7150 EN 36/36 SIZE S
攻撃力 12 防御力 11 機動力 10 移動力 4

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	-	-	-	-

PAGE 1/3

Lv2→057 Lv3→008 Lv15→322

编号 322 ハロ

武器	射程	POW	EN	MP
ハロ・タックル	1~1	4000	20	0
ドリルクロー	2~2	5500	30	0
拡散バブル	2~4	9000	90	0
ハロ・ビット	2~9	4000	20	30
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/680 HP 10000/10000 EN 300/300 SIZE 2L
攻撃力 23 防御力 23 機動力 23 移動力 8

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	A	-	-	A

PAGE 1/3

Lv3→307(高达系)

编号 323 サイコ・ハロ

武器	射程	POW	EN	MP
ハロ・タックル	1~1	4000	20	0
ハロ・パンチ	1~3	8000	60	0
メガ粒子砲×4 (×4)	3~5	2000	30	0
ハロ・ビット	2~9	4000	40	30
地ならし	[illegible]	12000	100	0
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/850 HP 33000/33000 EN 300/300 SIZE 3L
攻撃力 45 防御力 45 機動力 55 移動力 11

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	A	A	A	A

PAGE 1/3

Lv2→307(高达系) Lv4→322



编号 130 リック・ディアス

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
バルカン・ファランクス	1~2	1000	6	0
ビームピストル	3~4	2900	12	0
クレイバズーカ	4~5	4500	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/430 HP 9720/9720 EN 66/66 SIZE L
攻撃力 22 防御力 23 機動力 23 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	C

PAGE 1/3

Lv4→188 Lv5→138

编号 188 シュツルム・ディアス

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
バルカン・ファランクス	1~2	1000	6	0
ビームピストル	3~4	2900	12	0
ビームカノン×2 (×2)	5~6	2500	22	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/440 HP 9990/9990 EN 68/68 SIZE L
攻撃力 23 防御力 24 機動力 25 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	-	B	-	C

PAGE 1/3

Lv2→130

编号 138 ディジェ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームナギナタ	1~1	3800	10	0
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
クレイバズーカ	4~5	4000	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/500 HP 10300/10300 EN 72/72 SIZE M
攻撃力 24 防御力 26 機動力 24 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	C

PAGE 1/3

Lv2→130



编号 132 Zガンダム



Lv2→133 Lv3→165 Lv4→160

编号 133 メタス



Lv6→131 Lv6→132

编号 165 Zプラス



Lv4→132

编号 160 Z II



Lv3→132 Lv3→201

编号 201 リ・ガズィB・W・S



Lv3→132 Lv4→210

编号 210 リ・ガズィ・カスタム



Lv2→201 Lv3→160

编号 131 百式



Lv3→158(Mk系) Lv4→159

编号 159 百式改



Lv3→131

BALL系设计表

设计结果	素材A	素材B
シャ－クマウスボ－ル	ボ－ル	ザクレロ
ハロ	トルネ－ドガンダム	フェニックスガンダム
サイコ・ハロ	サイコロガンダム	ハロ

ディアス系设计表

设计结果	素材A	素材B
ディジェ	リック・ディアス系	ゲルググ系
リック・ディアス	GPシリ－ズ	大魔系

Z系设计表

设计结果	素材A	素材B
Zガンダム	ガンダムMK2	リック・ディアス
百式	ガンダムMk2	メガライダ－

最快获得ガンダム的方法

获得ガンダム有两种方法，一种是通过コア・ファイタ－＋ジム设计出来，ジム一上来就能生产，コア・ファイタ－在“机动战士高达”篇前两关就能比较容易的升到S级，从而登录生产列表，不过用这种方法会花费比较多的资金，所以并不推荐。建议大家直接走フェニックス・ゼロ→フェニックス・ガンダム→ガンダム的开发路线造出高达，这样不用花费一分钱。高达系比较好用的是G3、NT1、4号机、和5号机这几台，全部自带全数值＋5的能力，初期相当实用；另外有耐心的话还可以走フルア－マ－ガンダム→パ－フェクト・ガンダム的开发路线，パ－フェクト・ガンダム能力足以媲美后期的F91等机体，非常强大。

快速获得强力机体的方法1

玩家可以一上来就打ZZ高达的第一关，单靠剧情出战的ZZ高达就能全灭敌人，同时还能把机体升到S级。然后想办法赚3万块，就能购买价值57000左右的ZZ高达了。ZZ高达性能非常强大，特别是变形后的导弹射击可以轻易秒杀杂兵。另外，从ZZ高达还能开发出全装甲ZZ、S高达、EXS、深度强袭等一系列强力机体。



编号 113 ガンダム・ヘイズル



Lv2→103(吉姆系) Lv4→114 Lv5→115

编号 114 ガンダム・ヘイズル－FA



Lv2→113 Lv4→115

编号 115 ガンダム・ヘイズル改



Lv2→113 Lv3→129(Mk系) Lv4→149 Lv5→116

编号 116 ヘイズル・ラー



Lv2→115 Lv4→117

编号 117 ヘイズル・ラー第2形態ブースター装備



Lv2→116 Lv4→126

编号 126 ギャプランTR－5



Lv2→146(可变系) Lv5→127

编号 127 ファイバー



Lv2→126



编号 171



Lv3→161 Lv4→172 Lv6→270

编号 172



Lv2→164 Lv3→171

编号 164



Lv4→172

编号 270



Lv3→171

编号 161



Lv2→166(吉姆系) Lv4→162

编号 162



Lv2→161 Lv8→163

编号 163



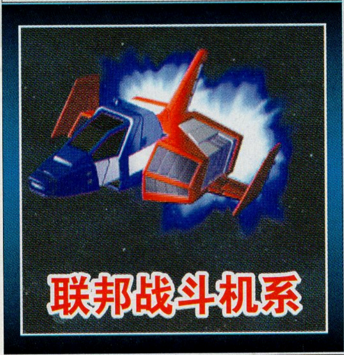
Lv2→161 Lv2→162

ZZ系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ZZガンダム	Zガンダム	FA系ガンダム、コア・ファイタ－ZZ
Sガンダム	Zガンダム、百式改	ネロ
ディ－プストライカ－	GP03–D	Sガンダム、Ex–Sガンダム

快速获得强力机体的方法 2

玩家一上来还可以打“闪光的哈萨维”第 1 关，同样可以轻松把 Ξ 高达练到 S 级。生产出 Ξ 高达之后，还能开发出后继机体ペ－ネロペ－，比 Ξ 高达更加实用。Ξ 高达和ペ－ネロペ－都是宇宙 A、空 A 的机体，而且基本数值高达 32，是初期最容易获得的高地形适应，高攻击力机体。



编号 006



Lv6→004

编号 004



Lv4→006 Lv5→100 Lv6→005

编号 005



Lv2→056 Lv2→004 Lv3→069 Lv6→134

编号 056



Lv4→004 Lv7→005

编号 069



Lv2→056 Lv3→005

编号 134



Lv2→004 Lv3→005

编号 100



Lv2→004 Lv4→173

编号 173



Lv2→004 Lv3→005 Lv5→252

编号 252



Lv2→004 Lv2→100 Lv2→173 Lv4→279

编号 279



Lv2→004 Lv2→100 Lv2→173 Lv4→252



编号 202 ジェガン

ビームサーベル	1~1	POW 3700	EN 12	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2700	EN 12	MP 0
連装ミサイルランチャー×2	2~5	POW 2100	EN 14	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/400 HP 9000/9000 EN 60/60 SIZE L
攻撃力 21 防御力 21 機動力 23 移動力 5
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 D
PAGE 1/3
Lv2→175(吉姆系) Lv3→220 Lv4→215 Lv5→238

编号 220 STガン

100mmマシンガン	2~4	POW 2000	EN 12	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/400 HP 9000/9000 EN 60/60 SIZE L
攻撃力 21 防御力 21 機動力 22 移動力 5
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 D
PAGE 1/3
Lv3→202

编号 215 グスタフ・カール

ビームサーベル	1~1	POW 3700	EN 14	MP 0
バルカン砲	1~2	POW 1000	EN 10	MP 0
グレネードランチャー	2~3	POW 3000	EN 30	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2700	EN 12	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/430 HP 9500/9500 EN 70/70 SIZE L
攻撃力 22 防御力 21 機動力 25 移動力 5
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 D
PAGE 1/3
Lv2→202 Lv4→238

编号 238 ヘビーガン

ビームサーベル	1~1	POW 3900	EN 12	MP 0
頭部バルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
グレネードランチャー×4	2~3	POW 1200	EN 20	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2700	EN 14	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/450 HP 9500/9500 EN 60/60 SIZE L
攻撃力 22 防御力 22 機動力 24 移動力 6
宇宙 B 空中 D 地上 B 水上 － 水中 D
PAGE 1/3
Lv2→202 Lv3→215 Lv4→280 Lv5→231

编号 280 ジェムズガン

ビームサーベル	1~1	POW 3700	EN 12	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2800	EN 12	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/450 HP 9600/9600 EN 66/66 SIZE M
攻撃力 22 防御力 23 機動力 24 移動力 5
宇宙 － 空中 D 地上 A 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→238 Lv3→281

编号 281 ジャベリン

ビームサーベル	1~1	POW 3700	EN 12	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2800	EN 12	MP 0
ショットランサー×2	4~5	POW 2400	EN 24	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/450 HP 9600/9600 EN 66/66 SIZE M
攻撃力 23 防御力 22 機動力 24 移動力 5
宇宙 A 空中 D 地上 B 水上 － 水中 －
PAGE 1/3
Lv2→238 Lv3→280

编号 231 ハーディガン

ビームサーベル	1~1	POW 3800	EN 14	MP 0
ハンドグレネード	2~3	POW 3000	EN 20	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2800	EN 12	MP 0
ビームランチャー	4~5	POW 4000	EN 20	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/490 HP 11150/11150 EN 66/66 SIZE L
攻撃力 23 防御力 22 機動力 24 移動力 6
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→238 Lv3→237

编号 237 Gキャノン

ビームサーベル	1~1	POW 3900	EN 12	MP 0
頭部バルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ダブルビームガン×2	2~4	POW 2100	EN 18	MP 0
4連マシンキャノン	3~5	POW 3000	EN 16	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/450 HP 9950/9950 EN 64/64 SIZE L
攻撃力 22 防御力 22 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 D 地上 B 水上 － 水中 －
PAGE 1/3
Lv4→232 Lv5→216

编号 232 Gキャノン・マグナ

ビームサーベル	1~1	POW 3800	EN 14	MP 0
ダブルビームガン×2	2~3	POW 2100	EN 18	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 2800	EN 12	MP 0
ビームキャノン×2	4~5	POW 2600	EN 24	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/480 HP 11150/11150 EN 68/68 SIZE L
攻撃力 22 防御力 23 機動力 23 移動力 6
宇宙 B 空中 D 地上 B 水上 － 水中 －
PAGE 1/3
Lv2→237 Lv4→231

编号 216 ガンダムF90

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 16	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 3100	EN 22	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/580 HP 11800/11800 EN 104/104 SIZE M
攻撃力 27 防御力 27 +10 機動力 30 +10 移動力 6
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→237 Lv4→218 Lv4→217 Lv4→219

编号 218 ガンダムF90（フル装備）

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 16	MP 0
連装ビームキャノン	3~5	POW 3500	EN 16	MP 0
連装ロケット砲ポッド×5	3~6	POW 1300	EN 22	MP 0
メガビームキャノン×2	5~7	POW 2800	EN 26	MP 0
全弾発射	[illegible]	POW 8000	EN 70	MP 0
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/580 HP 11800/11800 EN 104/104 SIZE M
攻撃力 27 防御力 27 +10 機動力 25 +10 移動力 6
宇宙 B 空中 B 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→216 Lv3→217 Lv4→219

编号 219 ガンダムF90II

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 16	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 3100	EN 22	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/590 HP 12500/12500 EN 112/112 SIZE M
攻撃力 30 防御力 29 機動力 30 移動力 6
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→216

编号 217 ガンダムF90V

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 16	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
メガガトリングガン	3~4	POW 3100	EN 18	MP 0
ヴェスバー×2	3~5	POW 3000	EN 28	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/580 HP 11700/11700 EN 104/104 SIZE M
攻撃力 29 防御力 29 機動力 30 移動力 7
宇宙 B 空中 － 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→216 Lv4→235

编号 235 ガンダムF91

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 24	MP 0
頭部バルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 3100	EN 22	MP 0
ビームランチャー	4~5	POW 4500	EN 35	MP 0
ヴェスバー	[illegible]	POW 8000	EN 40	MP 0
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/670 HP 12650/12650 EN 120/120 SIZE M
攻撃力 31 防御力 30 機動力 33 移動力 7
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→217

编号 228 シルエットガンダム

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 24	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ヘビーマシンガン	3~4	POW 2800	EN 20	MP 0
ヴェスバー×2	3~5	POW 2500	EN 40	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/620 HP 11900/11900 EN 116/116 SIZE M
攻撃力 27 防御力 27 機動力 30 移動力 7
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv4→229 Lv6→230

编号 229 シルエットガンダム改

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 24	MP 0
メガマシンキャノン	1~3	POW 2000	EN 16	MP 0
ヴェスバー×2	3~5	POW 2500	EN 40	MP 0
ヴェスバー	5~6	POW 6500	EN 44	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/630 HP 12200/12200 EN 124/124 SIZE M
攻撃力 28 防御力 28 機動力 30 移動力 7
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→228 Lv5→230

编号 230 ネオガンダム

ビームサーベル	1~1	POW 4000	EN 18	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
G-バード	3~6	POW 6500	EN 34	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/670 HP 12600/12600 EN 116/116 SIZE M
攻撃力 30 防御力 30 機動力 32 移動力 7
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv3→228



编号 276 Vガンダム

ビームサーベル	1~1	POW 3800	EN 14	MP 0
60mmバルカン砲	1~2	POW 1000	EN 6	MP 0
ビームライフル	3~4	POW 3100	EN 16	MP 0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 EXP 0/570 HP 11050/11050 EN 82/82 SIZE M
攻撃力 24 防御力 23 機動力 26 移動力 6
宇宙 B 空中 C 地上 B 水上 － 水中 C
PAGE 1/3
Lv6→277

编号 277 V2ガンダム



Lv2→276 Lv6→278

编号 278 V2アサルトバスター



Lv2→277

编号 282 ガンイージ



Lv3→283 Lv6→276

编号 283 ガンブラスター



Lv3→282 Lv6→276



编号 247 クロスボーン・ガンダムX1



Lv2→261 Lv3→249 Lv3→248 Lv5→251

编号 248 クロスボーン・ガンダムX1改



Lv2→247 Lv3→249 Lv6→269

编号 249 クロスボーン・ガンダムX2



Lv2→261 Lv3→247 Lv3→250 Lv5→251

编号 250 クロスボーン・ガンダムX2改



Lv2→249 Lv5→251

编号 251 クロスボーン・ガンダムX3



Lv2→261 Lv3→247 Lv3→249

编号 261 フリント



Lv4→247 Lv4→249 Lv6→251

编号 269 スカルハート



Lv3→247

编号 275 クロスボーン・ガンダムX1フルクロス



Lv2→269 Lv2→251

F91系设计表

设计结果	素材A	素材B
STガン	ジェガン	ハイザック・カスタム、アッグガイ、ダギ・イルス、エビルS
ガンダムF90	高达系	ヘビ－ガン
ジャベリン	デナン・ゲ－	ジェガン
シルエットガンダム	Ζガンダム	ガンダムF91

V高达系设计表

设计结果	素材A	素材B
ガンイ－ジ	高达系	ジャベリン、ジェムズガン

ν高达系设计表

设计结果	素材A	素材B
νガンダム	リ・ガズィ系	サザビ－、ナイチンゲ－ル



编号 200 νガンダム



Lv3→327(高达系) Lv5→212 Lv7→208

编号 212 Ξガンダム



Lv5→213

编号 213 ペーネロペー



Lv5→212

编号 208 Hi－νガンダム



Lv2→200

海盗高达系设计表

设计结果	素材A	素材B
クロスボ－ンガンダムX1	ガンダムF91	海盗高达系、コア・ファイタ－X1
クロスボ－ンガンダムX1フルクロス	クロスボ－ンガンダムX3	クロスボ－ンガンダムX1系

快速获得强力机体的方法3

玩家还可以在初期选择“逆袭的夏亚”攻略，虽然第1关想把ν高达练到S级很有难度，但是第2关把沙扎比练到S级还是比较轻松的。而且拥有沙扎比之后，还能开发后继机体夜莺，同时和リ・ガズィ系机体设计还能开发出ν高达来。逆袭夏亚的第2关还能捕获超有用的机体ジェガン，是开发F90和V高达系的关键。



扎古(ザク)系

编号 012 ザクⅠ
- 格闘 1~1 POW 3200 EN 8 MP 0
- 105mmマシンガン 2~4 POW 2200 EN 8 MP 0
- NO WEAPON ×4

EXP 0/210 HP 7000/7000 EN 32/32 SIZE M
攻撃力 12 防御力 10 機動力 14 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
PAGE 1/3

Lv3→310 Lv4→013 Lv4→014 Lv5→066

编号 310 ザクⅠ・スナイパータイプ
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- 頭部バルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
- ビームスナイパーライフル 5~7 POW 2700 EN 10 MP 0
- NO WEAPON
- 狙撃 POW 2700 EN 10 MP 0
- NO WEAPON

EXP 0/210 HP 7000/7000 EN 38/38 SIZE M
攻撃力 12 防御力 10 機動力 14 移動力 5
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
PAGE 1/3

Lv3→012

编号 013 ザクⅡF型
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- ザクバズーカ 4~5 POW 4000 EN 16 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/260 HP 7200/7200 EN 40/40 SIZE M
攻撃力 13 防御力 13 機動力 16 移動力 5
宇宙 A 空中 - 地上 D 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv2→012 Lv3→036 Lv4→090

编号 014 ザクⅡJ型
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- 連装ミサイルポッド×3 3~5 POW 1300 EN 14 MP 0
- マゼラトップ砲 5~6 POW 3500 EN 20 MP 0
- NO WEAPON ×2

EXP 0/260 HP 7200/7200 EN 42/42 SIZE M
攻撃力 13 防御力 13 機動力 16 移動力 5
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 C
PAGE 1/3

Lv2→012 Lv4→090 Lv5→015(老虎系)

编号 066 ヅダ
- シールド・クロー 1~1 POW 4000 EN 10 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- ザクバズーカ 4~5 POW 4000 EN 16 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/280 HP 7350/7350 EN 55/55 SIZE M
攻撃力 18 防御力 15 機動力 18 移動力 6
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
PAGE 1/3

Lv1→012 Lv2→013 Lv2→014

编号 036 高機動型ザクⅡ
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- ザクバズーカ 4~5 POW 4000 EN 16 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/270 HP 7200/7200 EN 40/40 SIZE M
攻撃力 13 防御力 13 機動力 18 移動力 7
宇宙 A 空中 - 地上 - 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv2→013 Lv3→059

编号 090 ザクⅡ改
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ハンドグレネード 2~3 POW 3000 EN 20 MP 0
- シュツルムファウスト 3~3 POW 5000 EN 24 MP 0
- MMP－80マシンガン 2~4 POW 2700 EN 10 MP 0
- NO WEAPON ×2

EXP 0/270 HP 7270/7270 EN 50/50 SIZE M
攻撃力 15 防御力 14 機動力 18 移動力 5
宇宙 A 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
PAGE 1/3

Lv2→013 Lv2→014 Lv6→047 Lv8→221

编号 059 宇宙用高機動試験型ザク
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- NO WEAPON ×4

EXP 0/290 HP 7280/7280 EN 40/40 SIZE M
攻撃力 15 防御力 14 機動力 18 移動力 7
宇宙 A 空中 - 地上 - 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv2→036 Lv4→017(大魔系)

编号 047 アクトザク
- ヒートホーク 1~1 POW 3500 EN 8 MP 0
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 10 MP 0
- ザクバズーカ 4~5 POW 4000 EN 16 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/370 HP 10000/10000 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 23+5 防御力 21+5 機動力 21+5 移動力 7
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 D
PAGE 1/3

Lv2→090 Lv3→140(ハイザック系) Lv5→189 Lv20→319

编号 221 RFザク
- ビームアックス 1~1 POW 3700 EN 14 MP 0
- 海ヘビ 1~3 POW 3500 EN 16 MP 0
- シールド・マシンガン 2~4 POW 2900 EN 14 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/400 HP 9700/9700 EN 62/62 SIZE L
攻撃力 20 防御力 20 機動力 20 移動力 6
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 C
PAGE 1/3

Lv2→013 Lv2→014 Lv4→222(老虎系)

编号 189 ザクⅢ
- ビームサーベル 1~1 POW 3900 EN 16 MP 0
- 腰部ビーム砲×2 2~4 POW 2100 EN 20 MP 0
- 銃剣付きビームライフル 3~4 POW 3000 EN 20 MP 0
- 口吻部メガ粒子砲 4~5 POW 4000 EN 26 MP 0
- NO WEAPON ×2

EXP 0/550 HP 11900/11900 EN 94/94 SIZE L
攻撃力 28 防御力 28 機動力 26 移動力 6
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 C
PAGE 1/3

Lv1→013 Lv1→014 Lv4→190 LV12→319

编号 190 ザクⅢ改
- ビームサーベル 1~1 POW 3900 EN 16 MP 0
- 30mmバルカン砲 1~2 POW 600 EN 4 MP 0
- ハイドボンブ×6 3~3 POW 1300 EN 16 MP 0
- ビームライフル 3~4 POW 3000 EN 20 MP 0
- NO WEAPON ×2

EXP 0/580 HP 12800/12800 EN 100/100 SIZE L
攻撃力 28 防御力 30 機動力 27 移動力 6
宇宙 B 空中 - 地上 B 水上 - 水中 C
PAGE 1/3

Lv2→189 Lv10→319

编号 319 ザク50
- 大型ビームサーベル 1~1 POW 5000 EN 36 MP 0
- 大型メガ粒子砲 3~5 POW 4500 EN 40 MP 0
- NO WEAPON ×2
- 大型メガ粒子砲 POW 8000 EN 76 MP 0
- NO WEAPON

EXP 0/850 HP 28000/28000 EN 188/188 SIZE 3L
攻撃力 36 防御力 33 機動力 25 移動力 6
宇宙 A 空中 B 地上 - 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv1→012 Lv1→013 Lv1→014 Lv2→189

编号 109 ドラッツェ
- ビームサーベル 1~1 POW 3500 EN 10 MP 0
- 40mmバルカン 1~4 POW 1800 EN 8 MP 0
- NO WEAPON ×4

EXP 0/250 HP 7100/7100 EN 44/44 SIZE M
攻撃力 13 防御力 10 機動力 22 移動力 7
宇宙 A 空中 - 地上 - 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv2→070(吉恩MA系) Lv4→013

编号 037 ザクキャノン
- ザクマシンガン 2~4 POW 2400 EN 8 MP 0
- 連装ロケット弾ポッド×4 4~5 POW 1000 EN 14 MP 0
- 180mmキャノン砲 5~6 POW 4800 EN 20 MP 0
- NO WEAPON ×3

EXP 0/270 HP 7200/7200 EN 44/44 SIZE M
攻撃力 14 防御力 13 機動力 15 移動力 5
宇宙 C 空中 - 地上 A 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv3→013 Lv3→014

编号 038 ザクタンク
- 50mmバルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
- NO WEAPON ×5

EXP 0/180 HP 6450/6450 EN 36/36 SIZE M
攻撃力 12 防御力 10 機動力 14 移動力 5
宇宙 - 空中 - 地上 A 水上 - 水中 -
PAGE 1/3

Lv2→011(吉恩战斗机、战车系) Lv4→013 Lv4→014

扎古(ザク)系设计表

设计结果	素材A	素材B
宇宙用高机动试验型ザク	ザクⅡ系	大魔系
アクトザク	G-3ガンダム	ザクⅡF型、ザクⅡJ型、宇宙用高机动试验型ザク、ザクⅡ改、高机动型ザクⅡ
ザクキャノン	扎古系	ガンキャノン系
ザクタンク	ガンタンク、マゼラ·アタック	扎古系
ザクⅠ·スナイパ-タイプ	ザクⅠ	狙击(スナイパ-)型MS

只用一台机体开发所有后继机的方法

一般来说一台机体都可以开发出复数后继机体，用下面的办法可以让大家只用一台机体就将所有可开发的后继机体全部登录到生产列表中。首先，进行开发的机体需要达到后继机体所需的最大等级，然后任意选择一个关卡进入。在选择出击部队时，按□键进入编成菜单，在这里将机体开发至任意后续机体，然后返回战场。之后按 start 键进入菜单，选择ギブアップ，再选择 END。此时在关卡选择画面中按□键进入编成菜单，你会发现那台进行开发的机体还保持原样不变，而之前选的后续机体现在已经在生产列表中了。使用这个方法可以轻松将所有后续机体全部登录到生产列表中。

最快获得扎古系最强机体方法

在机动战士ガンダム的第1关捕获1体ザクⅠ，之后按照如下所示顺序开发即可最快速度获得宇宙、空中两用的扎古系最强机体ザク50。

开发顺序：ザクⅠ(Lv3)→ザクⅡF型(Lv4)→ザクⅡ改(Lv6)→アクトザク(LV5)→ザクⅢ(Lv4)→ザクⅢ改(LV10)→ザク50。

之所以不推荐将アクトザク练到20级后直接开发成ザク50，是因为アクトザク的武器性能不好，要升到Lv20相当费时间，而且为了能够尽量多的完成机体图鉴，推荐大家从ザクⅢ改开发到ザク50。

快速获得AOZ机体的方法

直接打Z高达第1关，捕获敌人的ジム·クゥエル，通过ジム·クゥエル就能设计出海兹尔、TR5这一系AOZ机体了。





Lv2→014(扎古系) Lv4→060 Lv6→061 Lv8→222



Lv2→015 Lv3→016(大魔系)



Lv2→015 Lv3→306 Lv4→176(ガザ系)



Lv2→015 Lv2→221(扎古系) Lv4→223(大魔系)



Lv2→015 Lv2→016(大魔系) Lv5→075 Lv6→093



Lv2→306 Lv4→018(ギャン系)



Lv2→306 Lv3→019(勇士系)





Lv3→017 Lv5→107 Lv6→181 Lv8→223



Lv3→016 Lv4→091 Lv8→223



Lv2→016 Lv4→182 Lv6→223



Lv2→016 Lv4→182 Lv6→223



Lv2→016 Lv2→017 Lv3→222(老虎系) Lv4→224(勇士系)



Lv6→223

老虎(グフ)系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
イフリート	老虎系	大魔系

大魔(ドム)系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ドライセン	大魔系	ガザ系

ラフレシア系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
エビル・ドーガ	α・アジール	ラフレシア
ラフレシア	ジオング系	海盗高达系、デナン・ゲー、デナン・ゾン





Lv3→207(ドーガ系) Lv5→246



无开发

快速获得 V 高达和 F90 的方法

V 高达和 F91 的关卡难度较高，初期打起来相当困难，不过相关机体却能比较容易设计出来。

在逆袭夏亚第 2 关可以捕获ジェガン，ジェガン可以开发出ヘビ－ガン，ヘビ－ガン和高达系任意机体就能设计出 F90，F90 系机体性能相当强，自带防御 / 机动 / 反应 + 10，而且还能空飞和换装，非常好用，后续机体 F90 全装备更是强烈推荐。ヘビ－ガン继续开发到ジェムズガン，然后和高达系可设计出ガンイ－ジ，ガンイ－ジ升级后就可开发出 V 高达和 V2 高达。V2 高达两种形态都十分好用，唯一拥有必杀技的 V2A 更是单体最强伤害的不二人选。



编号 018 ギャン



Lv3→048 Lv5→312 Lv7→225

编号 048 ガルバルディα



Lv3→019(勇士系) Lv3→018 Lv4→142

编号 312 ギャン改



Lv2→018 Lv4→179

编号 225 RFギャン



Lv2→018 Lv4→224(勇士系)

编号 142 ガルバルディβ



Lv3→048 Lv4→120 Lv6→195 Lv6→194

编号 179 R・ジャジャ



Lv2→312 Lv3→195 Lv3→194

编号 120 高機動型ガルバルディβ



Lv2→142

编号 195 ガズアル



Lv2→142 Lv3→194

编号 194 ガズエル



Lv2→142 Lv3→195

ギャン系设计表

设计结果	素材A	素材B
ギャン	老虎系	ゲルググ系

勇士(ゲルググ)系设计表

设计结果	素材A	素材B
ゲルググ	ガンダム	高机动型ザクⅡ
ゲルググキャノン	ゲルググ系	ガンキャノン系
ケンプファー	大魔系	勇士系
リゲルグ	卡碧尼系	ゲルググ系

吉恩水中系设计表

设计结果	素材A	素材B
アッガイ	ハイザック・カスタム、STガン、ダギ・イルス、エビル・S	吉恩水中系
ゼ-ゴック	ズゴック	各系MA

吉恩战斗机、战车系设计表

设计结果	素材A	素材B
マゼラ・アタック	61式战车	1年战争吉恩军各系MS

ガザ系设计表

设计结果	素材A	素材B
ガルスJ	ガザ系	老虎系
ズサ	メタス	ガザC

初期获得海盗高达的方法

首先按上面的方法开发出 F90，然后通过 F90 到 F90V，再到 F91。之后可用前面提到的密技快速提升总收集率，达到 30%的时候可以获得**コア・ファイター-ZZ**，**コア・ファイター-ZZ** 可以开发出**コア・ファイター-X1**。最后用**コア・ファイター-X1**+F91 就可以设计出海盗高达 X1。



编号 019 ゲルググ



Lv3→039 Lv4→092 Lv5→108 Lv8→224

编号 039 高機動型ゲルググ



Lv2→019 Lv4→048(ギャン系)

编号 092 ゲルググJ



Lv2→019 Lv4→108 Lv7→224

编号 108 ゲルググM



Lv2→019 Lv3→092 Lv6→224

编号 224 RFゲルググ



Lv2→019 Lv2→093(老虎系) Lv3→223(大魔系) Lv4→225(ギャン系)

编号 040 ゲルググキャノン



Lv3→019

编号 192 リゲルグ



Lv2→018 Lv3→187(卡碧尼系)



编号 041 アッグ
大型ドリル 1~1 POW 8000 EN 24 MP 0
レーザートーチ 2~3 POW 2500 EN 16 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/180 HP 6300/6300 EN 48/48 SIZE M
攻撃力 12 防御力 10 機動力 10 移動力 4

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	A	-

PAGE 1/3
Lv3→022 Lv4→042 Lv4→043 Lv5→020

编号 022 アッガイ
フレキシブルアームクロー 1~1 POW 4200 EN 14 MP 0
105mmバルカン砲 1~2 POW 1500 EN 6 MP 0
ビームカノン 3~4 POW 2700 EN 12 MP 0
ロケット砲×6 3~5 POW 1100 EN 16 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/220 HP 6800/6800 EN 40/40 SIZE M
攻撃力 12 防御力 10 機動力 20 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	B

PAGE 1/3
Lv3→041 Lv4→042 Lv4→043 Lv5→020

编号 042 アッグガイ
バルカン砲 1~2 POW 1000 EN 6 MP 0
ヒートロッド 1~3 POW 3200 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/260 HP 7250/7250 EN 36/36 SIZE M
攻撃力 14 防御力 14 機動力 13 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	C

PAGE 1/3
Lv2→041 Lv2→022 Lv3→043 Lv4→020

编号 043 ジュアッグ
連装ロケットパック×3 4~5 POW 1300 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/270 HP 7220/7220 EN 40/40 SIZE M
攻撃力 14 防御力 15 機動力 13 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	C

PAGE 1/3
Lv2→041 Lv2→022 Lv3→042 Lv4→020

编号 020 ゴッグ
クロー 1~1 POW 4000 EN 16 MP 0
魚雷×2 2~4 POW 1400 EN 10 MP 0
メガ粒子砲×2 4~5 POW 3000 EN 24 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/320 HP 7550/7550 EN 50/50 SIZE L
攻撃力 16 防御力 21 機動力 15 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	A

PAGE 1/3
Lv4→023 Lv5→089

编号 023 ズゴック
クロー 1~1 POW 4000 EN 16 MP 0
クローバイスビーム砲 2~3 POW 2600 EN 16 MP 0
ロケット砲×6 3~5 POW 1100 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/360 HP 8250/8250 EN 56/56 SIZE M
攻撃力 19 防御力 19 機動力 18 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	A

PAGE 1/3
Lv2→020 Lv3→044 Lv5→088 Lv7→068

编号 089 ハイ・ゴッグ
クロー 1~1 POW 4000 EN 16 MP 0
ビームカノン 3~4 POW 2700 EN 12 MP 0
魚雷×4 3~5 POW 1300 EN 14 MP 0
ハンドミサイルユニット×2 3~5 POW 3000 EN 30 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/350 HP 8800/8800 EN 60/60 SIZE L
攻撃力 20 防御力 22 機動力 14 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	A

PAGE 1/3
Lv2→020 Lv2→023

编号 044 ゾゴック
アームパンチ 1~2 POW 4000 EN 14 MP 0
ワイドカッター×6 2~4 POW 1300 EN 18 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/320 HP 8200/8200 EN 48/48 SIZE M
攻撃力 18 防御力 19 機動力 14 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	C

PAGE 1/3
Lv4→023 Lv6→021

编号 021 ゾック
フォノンメーザー砲 2~4 POW 4000 EN 20 MP 0
メガ粒子砲×4 4~5 POW 1200 EN 24 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/460 HP 10370/10370 EN 68/68 SIZE 2L
攻撃力 21 防御力 28 機動力 17 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	A

PAGE 1/3
Lv2→020 Lv2→044

编号 088 ズゴックE
クロー 1~1 POW 4000 EN 16 MP 0
ビームカノン 3~4 POW 2700 EN 12 MP 0
魚雷×6 3~5 POW 1200 EN 16 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/390 HP 8600/8600 EN 60/60 SIZE M
攻撃力 22 防御力 22 機動力 18 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	B	-	A

PAGE 1/3
Lv2→020 Lv2→023

编号 068 ゼーゴック（第1兵装）
クローバイスビーム砲 2~3 POW 2600 EN 16 MP 0
大型ミサイル×4 5~6 POW 2500 EN 24 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/400 HP 12000/12000 EN 80/80 SIZE 3L
攻撃力 26 防御力 23 機動力 16 移動力 8

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	B	-	-	-

PAGE 1/3
Lv2→023 Lv6→025（吉恩 MA 系）

吉恩 MA 系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
アッザム	ペ－ネロペ－、Ƶガンダム	ザクレロ、ビグロ、ビグザム、エルメス、アプサラス（Ⅱ、Ⅲ）、ビグ・ラング
ザクレロ	ガンダム	ゲルググ
ジャムル・フィン	ガザ系	メガライダ－
ビグ・ラング	ビグロ	オッゴ、ノイエ・ジ－ル

ビグザム系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
アプサラスⅡ	アッザム、RFアッザム	ザクⅡF型、ザクⅡJ型、高机动型ザクⅡ、ザクⅡ改
ビグザム	ビグロ	ブラウ・ブロ、ジオング
量产型ビグザム	ビグロ	アプサラスⅡ



编号 058 戦闘ヘリコプター
20mmバルカン 1~2 POW 1000 EN 4 MP 0
ミサイル×4 4~5 POW 1300 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/130 HP 5000/5000 EN 30/30 SIZE S
攻撃力 7 防御力 5 機動力 12 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	A	-	-	-

PAGE 1/3
Lv5→010

编号 010 ドップ
30mmバルカン砲 1~2 POW 800 EN 4 MP 0
ミサイルランチャー×6 3~4 POW 1200 EN 12 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/170 HP 6030/6030 EN 24/24 SIZE S
攻撃力 9 防御力 8 機動力 11 移動力 8

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	A	-	-	-

PAGE 1/3
Lv2→058 Lv3→011

编号 011 マゼラ・アタック
30mmバルカン砲 1~2 POW 800 EN 6 MP 0
175mm無反動砲 3~6 POW 3500 EN 10 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/170 HP 6100/6100 EN 30/30 SIZE S
攻撃力 10 防御力 9 機動力 9 移動力 6

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	-

PAGE 1/3
Lv3→010 Lv8→065 Lv12→106

编号 065 ヒルドルブ
対空用榴散弾 2~4 POW 3500 EN 14 MP 0
装弾筒型翼安定徹甲弾 5~8 POW 5000 EN 20 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
焼夷榴弾 MAP POW 5000 EN 28 MP 0
NO WEAPON
EXP 0/360 HP 8900/8900 EN 110/110 SIZE 2L
攻撃力 21 防御力 21 機動力 22 移動力 7

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	-	-

PAGE 1/3
Lv2→011 Lv4→106 Lv8→076

编号 106 ザメル
20mmバルカン砲 1~2 POW 800 EN 6 MP 0
連装多弾倉ミサイルランチャー×8 3~5 POW 1000 EN 16 MP 0
680mmカノン砲 5~7 POW 5000 EN 30 MP 0
NO WEAPON
NO WEAPON
NO WEAPON
EXP 0/390 HP 9250/9250 EN 60/60 SIZE 2L
攻撃力 21 防御力 22 機動力 16 移動力 7

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	A	-

PAGE 1/3
Lv2→065 Lv6→076

编号 076 ライノサラスB型
アームマシンガン 1~2 POW 2000 EN 12 MP 0
ヘビーマシンガン 3~5 POW 2800 EN 20 MP 0
連装ミサイルランチャー×8 4~5 POW 900 EN 16 MP 0
バストライナー 4~7 POW 6500 EN 40 MP 0
バストライナー MAP POW 8000 EN 40 MP 0
NO WEAPON
EXP 0/500 HP 11330/11330 EN 160/160 SIZE 3L
攻撃力 25 防御力 23 機動力 16 移動力 5

宇宙	空中	地上	水上	水中
-	-	A	B	-

PAGE 1/3
Lv2→065 Lv3→106



编号 024 アッザム
- 連装メガ粒子砲×2 ×2 4~5 POW3000 EN26 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- アッザムリーダー POW60 EN26 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/570 HP 11600/11600 EN 104/104 SIZE 3L 攻撃力 30 防御力 28 機動力 16 移動力 8 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
–	A	–	–	–

Lv4→330 Lv8→226

编号 330 アッザム
- 連装メガ粒子砲×4 ×4 4~5 POW1500 EN26 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- アッザムリーダー POW60 EN26 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/570 HP 12000/12000 EN 104/104 SIZE 3L 攻撃力 31 防御力 29 機動力 16 移動力 8 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
–	A	–	–	–

Lv2→024 Lv7→226

编号 226 RFアッザム
- クロー 1~1 POW4000 EN16 MP0
- 対空ミサイルランチャー×6 ×6 1~2 POW1200 EN24 MP0
- 連装メガ粒子砲×2 ×2 4~5 POW3000 EN26 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/670 HP 14000/14000 EN 124/124 SIZE 3L 攻撃力 32 防御力 30 機動力 22 移動力 9 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv2→024

编号 025 ザクレロ
- ヒートナタ 1~1 POW4000 EN16 MP0
- 拡散ビーム砲 2~4 POW3500 EN12 MP0
- 連装ミサイル×8 ×8 4~5 POW900 EN16 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/320 HP 12550/12550 EN 60/60 SIZE 2L 攻撃力 22 防御力 15 機動力 22 移動力 7 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv3→026

编号 026 ビグロ
- クローアーム 1~1 POW4000 EN16 MP0
- 連装ミサイルランチャー×8 ×8 2~4 POW900 EN16 MP0
- 大型メガ粒子砲 3~5 POW4500 EN40 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/510 HP 11400/11400 EN 96/96 SIZE 2L 攻撃力 23 防御力 20 機動力 22 移動力 7 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv3→025 Lv5→110 Lv8→071

编号 110 ヴァル・ヴァロ
- 110mmバルカン砲 1~2 POW1800 EN16 MP0
- ビームガン×2 ×2 2~3 POW2100 EN20 MP0
- ミサイルポッド×4 ×4 2~4 POW1600 EN24 MP0
- 大型メガ粒子砲 3~5 POW4500 EN40 MP0
- プラズマリーダー POW100 EN26 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/580 HP 11500/11500 EN 104/104 SIZE 2L 攻撃力 25 防御力 22 機動力 17 移動力 8 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv3→026

编号 071 ビグ・ラング
- クローアーム POW4000 EN16 MP0
- 大型メガ粒子砲 POW4500 EN40 MP0
- 連装大型対艦ミサイル×6 ×6 POW1500 EN20 MP0
- オッゴ出撃 POW4200 EN25 MP0
- 大出力メガ粒子砲 POW9000 EN50 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/510 HP 12500/12500 EN 140/140 SIZE 4L 攻撃力 26 防御力 22 機動力 15 移動力 6 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv1→070 Lv3→026

编号 070 オッゴ
- 格闘 1~1 POW3200 EN8 MP0
- ザクマシンガン 2~4 POW2400 EN8 MP0
- 連装ロケットポッド×6 ×6 5~6 POW1200 EN12 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/200 HP 6840/6840 EN 36/36 SIZE S 攻撃力 14 防御力 9 機動力 12 移動力 5 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv4→012(扎古系) Lv4→109(扎古系)

编号 191 ジャムルフィン
- 連装小型ミサイルランチャー×2 ×2 2~4 POW2100 EN16 MP0
- メガビーム砲 3~4 POW2900 EN12 MP0
- ハイメガキャノン 5~6 POW6000 EN36 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/480 HP 10500/10500 EN 76/76 SIZE M 攻撃力 30 防御力 18 機動力 28 移動力 7 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	–	–	–	–

Lv3→026



编号 313 量産型ビグザム
- 大型ミサイル×4 ×4 2~4 POW2000 EN24 MP0
- 大型メガ粒子砲 3~5 POW4500 EN40 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/550 HP 12000/12000 EN 88/88 SIZE 2L 攻撃力 25 防御力 27 機動力 12 移動力 6 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
C	–	A	–	–

Lv3→191(吉恩 MA 系) Lv5→062 Lv8→027

编号 062 アプサラスII
- 大型メガ粒子砲 3~5 POW4500 EN40 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- 大型メガ粒子砲 POW5000 EN50 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/570 HP 12600/12600 EN 120/120 SIZE 3L 攻撃力 32 防御力 24 機動力 17 移動力 8 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	A	–	–	–

Lv2→024(吉恩 MA 系) Lv5→063

编号 027 ビグザム
- 脚部クロー 1~1 POW5000 EN22 MP0
- 105mmバルカン砲 1~2 POW2000 EN10 MP0
- ミサイル 3~4 POW3000 EN26 MP0
- 大型メガ粒子砲 4~5 POW7000 EN40 MP0
- 全方位拡散メガ粒子砲 POW5000 EN44 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/780 HP 18000/18000 EN 132/132 SIZE 3L 攻撃力 34 防御力 33 機動力 12 移動力 6 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	–	C	–	–

Lv3→313 Lv5→063 Lv8→227

编号 063 アプサラスIII
- 拡散メガ粒子砲 POW3500 EN36 MP0
- 大型メガ粒子砲 POW4500 EN40 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- 収束メガ粒子砲 POW8500 EN60 MP0
- NO WEAPON

EXP 0/720 HP 17000/17000 EN 220/220 SIZE 4L 攻撃力 33 防御力 30 機動力 17 移動力 8 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	A	–	–	–

Lv3→062 Lv5→027

编号 227 グランザム
- 拡散メガ粒子砲 POW3500 EN28 MP0
- 大型メガ粒子砲 POW7000 EN40 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/850 HP 28500/28500 EN 152/152 SIZE 4L 攻撃力 41 防御力 33 機動力 20 移動力 7 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
C	C	A	A	–

Lv3→027



编号 155 サイコガンダム
- ビーム砲×5 ×5 3~4 POW1300 EN32 MP0
- 拡散メガ粒子砲 2~9 POW4000 EN40 MP30
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/850 HP 25000/25000 EN 160/160 SIZE 3L 攻撃力 37 防御力 35 機動力 13 移動力 4 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	–	B	–	–

Lv6→197 Lv8→308

编号 197 サイコガンダムMkII
- 有線サイコミュ式ビームソード 1~3 POW4500 EN40 MP20
- メガビーム砲×8 ×8 3~4 POW1200 EN58 MP0
- メガ拡散ビーム砲 4~6 POW3500 EN36 MP0
- レフレクタービット 2~9 POW4000 EN46 MP30
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/850 HP 26000/26000 EN 220/220 SIZE 3L 攻撃力 39 防御力 35 機動力 14 移動力 4 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
B	–	B	–	–

Lv3→155 Lv7→308

编号 308 サイコロガンダム
- サイコ6連ミサイル×6 ×6 2~4 POW1500 EN50 MP0
- 拡散メガ粒子砲 5~6 POW10000 EN60 MP0
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON
- NO WEAPON

EXP 0/850 HP 30000/30000 EN 300/300 SIZE 3L 攻撃力 40 防御力 40 機動力 30 移動力 9 PAGE 1/3

宇宙	空中	地上	水上	水中
A	A	–	–	A

Lv4→155 Lv4→197





Lv4→081 Lv6→157(卡碧尼系)



Lv5→028 Lv7→029



Lv5→046



Lv2→029 Lv6→326



Lv4→046 Lv6→027(ビグザム系) Lv8→111 Lv9→198



Lv5→314



Lv2→157(卡碧尼系) Lv5→326



Lv3→111



Lv3→169(Mk系) Lv4→180



Lv4→193 Lv5→196



Lv4→180





Lv4→156



Lv4→177



Lv2→156 Lv4→178



Lv2→177 Lv4→183



Lv3→176



Lv2→015(老虎系) Lv3→183

精神力高达系设计表

设计结果	素材A	素材B
サイコ・ガンダム	パーフェクト・ジオング	高达系

吉恩精神系设计表

设计结果	素材A	素材B
エルメス	νガンダム系	サザビー、ナイチンゲール
ゲーマルク	卡碧尼系	ザクⅢ、ザクⅢ改
ゲーマルク	ガズアル	ガズエル
ノイエ・ジール	ビグザム系	ジオング、パーフェクト・ジオング
パーフェクト・ジオング	ジオング	大魔系
ハンマ・ハンマ	ガザC	ブラウ・ブロ、ジオング
ブラウ・ブロ	ハロ	エルメス、アッザム





Lv3→140 Lv4→141 Lv6→124



Lv3→139 Lv4→047(扎古系) Lv6→167



Lv2→140 Lv2→139



Lv2→139 Lv3→143 Lv4→125 Lv6→123



Lv2→140 Lv4→168



Lv1→140 Lv3→167



Lv3→124



Lv3→124 Lv3→143



Lv2→124 Lv5→151



Lv3→123



Lv4→167 Lv4→129(Mk 系)





Lv4→315 Lv6→126(AOZ 系)



Lv2→147 Lv3→146



Lv4→122



Lv2→147 Lv4→148 Lv4→150



Lv2→122 Lv3→150



Lv2→122 Lv3→148

ハイザック系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ハイザック(连邦)	ジム・クウエル	ザクⅡJ 型
ハイザックキャノン	ハイザック	ガンキャノン系

可变系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
アッシマー	大魔系	各系 MA、ガンダム・ヘイズル、ガンダム・ヘイズル改
ガブスレイ	トルネードガンダム	メッサ－ラ
ギャプラン	高机动ガルバルディβ	可变 MS、MA
ハンブラビ	ヴァル・ヴァロ	ジム・クウエル、バウンド・ドック、バーザム、ガンダム・ヘイズル-FA、ジム・スナイパーⅢ、キハール

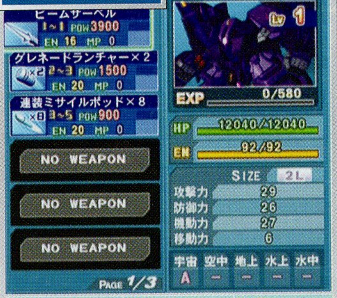


编号 152 ポリノーク・サマーン



Lv4→145 Lv4→153 Lv6→154

编号 145 メッサーラ



Lv4→152 Lv4→153 Lv6→154

编号 153 パラス・アテネ



Lv4→152 Lv4→145 Lv6→154

编号 154 ジ・O



Lv3→152 Lv3→153 Lv3→145 Lv5→316

编号 316 タイタニア



Lv3→154

ジ·O系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
ボリノ-ク·サマ-ン	バイアラン	ハイザック·カスタム
メッサ－ラ	ビグロ	ギャプラン、ギャプランTR－5、ファイバ-

デナン系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
エビル·S	デナン系	アッグガイ、ハイザック·カスタム、STガン、ダギ·イルス
ダギ·イルス	ベルガ系、ビギナ系	アッグガイ、ハイザック·カスタム、STガン、エビル·S

推荐机体练级和获得强化道具的关卡

机动战士ガンダム的第3关“激斗は憎しみ深く”这关的白金哈罗评价只需要8000多点即可达成。本关敌军有相当数量的マゼラ·アタック，由于マゼラ·アタック在被击破1次后上半部分会脱出，就是说1台マゼラ·アタック可以获得2次资金，而且脱出的机体HP仅有2200，即使是初期的我军机体也能够很容易的打出OVER KILL获得更多的资金，使得本关的白金哈罗评价即使不依靠支援攻击也能很轻松的达成，所以推荐大家通过反复挑战这关来获得各种高等级的强化道具，同时也可以提高我方部队中非宇宙专用机体的等级。至于宇宙专用机体，推荐大家在0083宇宙的蜉蝣第1关练级。



编号 241 エビル・S



Lv2→253 Lv4→243 Lv5→242 Lv7→240

编号 253 ゾンド・ゲー



Lv2→241 Lv3→243 Lv4→242

编号 243 デナン・ゾン



Lv2→241 Lv2→253 Lv3→242

编号 242 デナン・ゲー



Lv2→243 Lv4→244 Lv6→245

编号 240 ダギ・イルス



Lv1→241 Lv3→244 Lv4→245

编号 244 ベルガ・ダラス



Lv2→242 Lv4→240 Lv4→245

编号 245 ベルガ・ギロス



Lv3→244 Lv3→240 Lv4→233

编号 233 ベルガ・バルス



Lv3→245 Lv5→234

编号 234 ビギナ・ゼラ



Lv3→233 Lv5→239

编号 239 ビギナ・ギナ



Lv3→234 Lv5→328

编号 328 ビギナ・ロナ



Lv3→239





Lv4→192(勇士系) Lv5→157



Lv2→187 Lv3→028(吉恩精神系) Lv4→185 Lv4→186



Lv2→187 Lv3→157 Lv3→186 Lv8→198(吉恩精神系)



Lv2→187 Lv3→157 Lv3→185 Lv8→198(吉恩精神系)





Lv4→211



Lv2→203 Lv4→214



Lv2→203



Lv2→203 Lv3→205 Lv7→206



Lv2→203 Lv3→204 Lv7→206



Lv3→204 Lv3→205 Lv6→209



Lv3→206



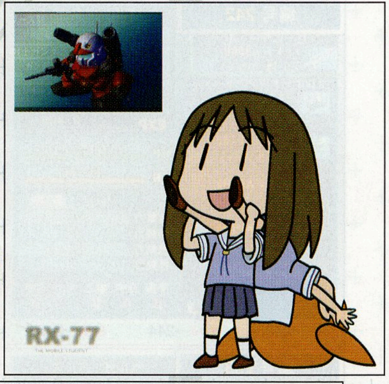
无开发

ドーガ系设计表

设计结果	素材A	素材B
α・アジール	サザビー、ナイチンゲール	ノイエ・ジール、ノイエ・ジールII
サザビー	ゲーマルク	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改
ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	キュベレイmkII(黑)	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改
ヤクト・ドーガ(クエス)	キュベレイmkII(赤)	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改

ザンスカール系设计表

设计结果	素材A	素材B
ゲドラフ	ヴァゴン	ザンスカール系
ゲンガオゾ	シャッコー、リグ・シャッコー	ザンネック
ゴッゾーラ	ゾロアット	ゾロ、リカール
ザンスパイン	ザンネック	V2ガンダム、V2アサルトバスター

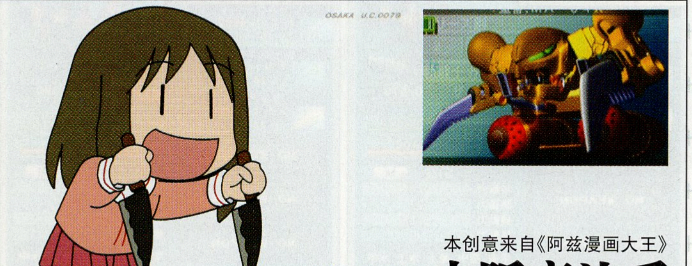


最快获得宇宙用强力MAビグ・ラング的方法

先按前面的方法开发出ガンダム,之后在0079的第6关捕获1台ゲルググ,用ガンダム+ゲルググ即可设计出宇宙用MAザクレロ,将ザクレロ升至LV3后可开发出ビグロ,再用ビグロ与初期即可购买的オッゴ就能设计出4L体型的强力宇宙用MAビグ・ラング。这台MA自带的搅乱幕可以让所有BEAM射击无效,而且还拥有每回合让与自己邻接4格内的我军机体HP和EN各回复5%的能力,在宇宙战作为我军大师机体出战是再合适不过了。

最快获得地面用强力兵器ライノサラスB型的方法

在机动战士ガンダム的第3关捕获1体吉恩军战车マゼラ・アタック,然后将マゼラ・アタック练到LV8开发出可变战车ヒルドルブ,ヒルドルブ再练到LV8即可开发出ライノサラスB型。ライノサラスB型的体型为3L,且地上适应性为A,武器中"连装ミサイルランチャー×8"相当实用而且消耗EN不高,如果再装备上实弹武器消耗EN减半的强化道具,在一些地面战斗中只用ライノサラスB型1机即可轻松将敌军全灭。另外,让等级较低的机师驾驶ライノサラスB型在一些地面关卡练级也是相当方便的。



本创意来自《阿兹漫画大王》
大阪高达系



编号 284 ゾロ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
ビームバズーカ	4~5	4000	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/350 / HP 9300/9300 / EN 60/60 / SIZE M
攻撃力 21 / 防御力 18 / 機動力 20 / 移動力 5
宇宙 – / 空中 B / 地上 A / 水上 – / 水中 D
PAGE 1/3
Lv3→292 Lv4→285 Lv5→293

编号 292 ゾロアット

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ビームストリングス	1~3	4000	24	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/430 / HP 9600/9600 / EN 66/66 / SIZE M
攻撃力 21 / 防御力 20 / 機動力 18 / 移動力 5
宇宙 A / 空中 – / 地上 – / 水上 – / 水中 –
PAGE 1/3
Lv3→284 Lv4→294 Lv5→293

编号 285 トムリアット

武器	射程	POW	EN	MP
ビームトマホーク	1~1	3600	12	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
ミサイルポッド×4	3~5	1300	20	0
ビームバズーカ	4~5	4000	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/450 / HP 9850/9850 / EN 65/65 / SIZE M
攻撃力 21 / 防御力 20 / 機動力 21 / 移動力 5
宇宙 – / 空中 B / 地上 A / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→284 Lv4→286

编号 286 ドムットリア

武器	射程	POW	EN	MP
ビームトマホーク	1~1	3600	12	0
ビームライフル	3~4	2800	16	0
ミサイルポッド×4	3~5	1300	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/480 / HP 11100/11100 / EN 68/68 / SIZE M
攻撃力 23 / 防御力 21 / 機動力 22 / 移動力 5
宇宙 – / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 D
PAGE 1/3
Lv2→285 Lv3→287

编号 287 ゴッゾーラ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
60mmバルカン砲	1~2	1000	6	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
ミサイルランチャー×6	3~5	900	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/480 / HP 10700/10700 / EN 62/62 / SIZE M
攻撃力 22 / 防御力 22 / 機動力 23 / 移動力 5
宇宙 – / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→285 Lv3→286

编号 293 ゾリディア

武器	射程	POW	EN	MP
地ならし	1~1	4000	20	0
ビームライフル	3~4	2800	16	0
ミサイルランチャー×6	3~5	1300	12	0
ビームキャノン×2	4~5	2100	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/430 / HP 10350/10350 / EN 60/60 / SIZE L
攻撃力 22 / 防御力 21 / 機動力 25 / 移動力 8
宇宙 A / 空中 A / 地上 A / 水上 – / 水中 A
PAGE 1/3
Lv2→292 Lv3→297

编号 297 ゲドラフ

武器	射程	POW	EN	MP
地ならし	1~1	4000	20	0
ビームライフル	3~4	2800	16	0
ミサイルランチャー×6	3~5	1300	12	0
ビームキャノン×2	4~5	2100	24	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/510 / HP 10800/10800 / EN 60/60 / SIZE L
攻撃力 20 / 防御力 21 / 機動力 25 / 移動力 8
宇宙 A / 空中 A / 地上 A / 水上 – / 水中 A
PAGE 1/3
Lv3→293 Lv5→298

编号 298 ブルッケング

武器	射程	POW	EN	MP
地ならし	1~1	4000	20	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/570 / HP 10500/10500 / EN 60/60 / SIZE L
攻撃力 24 / 防御力 26 / 機動力 25 / 移動力 5
宇宙 A / 空中 A / 地上 A / 水上 – / 水中 A
PAGE 1/3
Lv2→297 Lv3→293

编号 294 シャッコー

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	12	0
ショルダービームガン×2	2~3	1600	12	0
ビームライフル	3~4	2800	12	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/430 / HP 10000/10000 / EN 60/60 / SIZE M
攻撃力 21 / 防御力 20 / 機動力 22 / 移動力 5
宇宙 – / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→284 Lv4→300 Lv5→320 Lv6→295

编号 300 ジャバコ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3900	16	0
ヒートロッド	1~2	3800	16	0
ビームライフル	3~4	2900	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/490 / HP 10450/10450 / EN 64/64 / SIZE M
攻撃力 25 / 防御力 24 / 機動力 27 / 移動力 6
宇宙 B / 空中 – / 地上 B / 水上 – / 水中 D
PAGE 1/3
Lv2→294 Lv4→299

编号 320 リグ・リング

武器	射程	POW	EN	MP
拡散ビーム砲	4~5	3500	28	0
ショットクロー	3~6	4000	34	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
サイコウェーブ	MAP	150	56	40
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/570 / HP 11300/11300 / EN 146/146 / SIZE M
攻撃力 25 / 防御力 24 / 機動力 30 / 移動力 10
宇宙 B / 空中 A / 地上 – / 水上 – / 水中 –
PAGE 1/3
Lv2→294 Lv4→295 Lv5→304

编号 295 リグ・シャッコー

武器	射程	POW	EN	MP
ビームファン	1~1	3800	16	0
ビームストリングス	1~3	4000	24	0
ハンドビームガン×2	2~3	2100	20	0
ビームライフル	3~4	2800	16	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/540 / HP 11730/11730 / EN 76/76 / SIZE M
攻撃力 26 / 防御力 26 / 機動力 27 / 移動力 6
宇宙 B / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→294 Lv3→320 Lv4→304

编号 304 ゴトラタン

武器	射程	POW	EN	MP
ビームトンファー	1~1	4100	20	0
頭部ビームカッター	2~2	4500	24	0
ビームライフル	3~4	3000	18	0
マイクロミサイルポッド×6	3~5	1100	22	0
メガビームキャノン	MAP	8000	32	0
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/600 / HP 12000/12000 / EN 96/96 / SIZE M
攻撃力 29 / 防御力 27 / 機動力 28 / 移動力 6
宇宙 B / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→294 Lv3→320 Lv3→295

编号 299 コンティオ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	16	0
胸部ビーム砲	2~3	3500	30	0
ビームライフル	3~4	3000	20	0
ショットクロー	3~6	4000	34	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/540 / HP 11650/11650 / EN 80/80 / SIZE L
攻撃力 26 / 防御力 25 / 機動力 27 / 移動力 6
宇宙 B / 空中 – / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→300 Lv4→296 Lv5→301

编号 301 リグ・コンティオ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3700	16	0
胸部ビーム砲	2~3	3500	30	0
ショットクロー	3~6	4000	34	0
ヴァリアブル・メガビームランチャー	5~7	4500	37	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/630 / HP 12350/12350 / EN 92/92 / SIZE L
攻撃力 30 / 防御力 27 / 機動力 30 / 移動力 7
宇宙 B / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→299

编号 296 アビゴル

武器	射程	POW	EN	MP
ビームカタール	1~1	4000	30	0
ビームサイス	2~2	3800	20	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/540 / HP 11550/11550 / EN 100/100 / SIZE L
攻撃力 28 / 防御力 26 / 機動力 27 / 移動力 6
宇宙 A / 空中 – / 地上 – / 水上 – / 水中 –
PAGE 1/3
Lv2→300 Lv4→302 Lv4→303

编号 302 ザンネック

武器	射程	POW	EN	MP
ビームサーベル	1~1	3900	14	0
胸部ミサイルランチャー×8	2~4	1100	14	0
NO WEAPON				
NO WEAPON				
ザンネックキャノン	MAP	10000	28	0
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/590 / HP 11920/11920 / EN 98/98 / SIZE 2L
攻撃力 28 / 防御力 26 / 機動力 31 / 移動力 9
宇宙 A / 空中 A / 地上 – / 水上 – / 水中 –
PAGE 1/3
LV2→296 Lv3→303

编号 303 ゲンガオゾ

武器	射程	POW	EN	MP
ビームメイス	1~1	4100	18	0
ビームライフル	3~4	3000	24	0
マルチプルビームランチャー	2~9	4000	30	30
NO WEAPON				
NO WEAPON				
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/550 / HP 11950/11950 / EN 90/90 / SIZE L
攻撃力 29 / 防御力 27 / 機動力 21 / 移動力 8
宇宙 A / 空中 – / 地上 – / 水上 – / 水中 –
PAGE 1/3
Lv2→296 Lv4→302

编号 321 ザンスパイン

武器	射程	POW	EN	MP
ビームファン	1~1	4000	16	0
ビームストリングス	1~3	4000	24	0
ビームライフル	3~4	3100	22	0
ティンクル・ビット	2~9	4000	24	30
光の翼	MAP	10000	80	0
NO WEAPON				

Lv 1 / EXP 0/630 / HP 12800/12800 / EN 100/100 / SIZE M
攻撃力 33 / 防御力 30 / 機動力 37 / 移動力 8
宇宙 B / 空中 B / 地上 B / 水上 – / 水中 C
PAGE 1/3
Lv2→302 Lv4→V2ガンダム(V高达系)





Lv3→255 Lv4→257 Lv4→266 Lv5→258



Lv3→254 Lv4→257 Lv4→266 Lv5→258



Lv2→254 Lv2→255 Lv3→266 Lv4→258



Lv2→254 Lv2→255 Lv3→257 Lv4→258



Lv2→254 Lv2→255 Lv3→257 Lv3→266



Lv4→259



Lv2→260 Lv4→256 Lv4→262



Lv3→271 Lv4→259 Lv4→262



Lv4→256 Lv4→259



Lv4→256



Lv2→254 Lv3→271



Lv3→264 Lv5→265



Lv3→273



Lv2→273 Lv5→267



Lv2→264 Lv3→273



无开发

木星帝国系设计表

设计结果	素材 A	素材 B
アビジョ	バタラ	高机动型 MS
アラナ・バタラ	アラナ	バタラ
ヴァゴン	バタラ	バイク系、ゾリディア、ゲドラフ、ブルッケング
エレバド	バタラ	エビル・S、ダギ・イルス、STガン、ハイザック・カスタム、アッグガイ
カングリジョ	バタラ	各系 MA
クァバ－ゼ	海盗高达系	バタラ
ディオナ	バタラ	木星帝国系 MS
トトゥガ	各系 FAガンダム	バタラ

其他设计表

设计结果	素材 A	素材 B
アマクサ	ガンダム、ディジェ、νガンダム	アビジョ、トトゥガ、クァバ－ゼ
エレファンテ	ジュアッグ、卡碧尼系	カングリジョ、エレゴレラ、ノ－ティラス
ゾディ・アック	グランザム、ビグザム、量产型ビグザム	ヨルムンガンド
ディビニダド	エレゴレラ	エビル・ド－ガ
バウ	Zガンダム	ガザC
メガライダ－	メタス	リ・ガズィB・W・S、リ・ガズィ・カスタム
リカ－ル	バイク系	各系 MA

最快获得强力精神系机体ゲ－マルク的方法

在机动战士 Zガンダム的第 1 关捕获 2 体ガルバルディβ，将这 2 体ガルバルディβ升至 LV6，然后分别开发出ガズアル和ガズエル，再用ガズアル和ガズエル就能设计出拥有强力光线武器和觉醒武器的ゲ－マルク。

高达以外各系强力机体推荐

扎古系：ザクⅢ改、ザク50，老虎系：イフリ－ト改，大魔系：ドライセン，ギャン系：ガズアル、ガズエル，吉恩水中系：ゼ－ゴック，吉恩战斗机、战车系：ライノサラスB型，吉恩 MA 系：ビグ・ラング，ビグザム系：アプサラスⅢ、ビグザム，吉恩精神系：グレ－ト・ジオング、ノイエ・ジ－ルⅡ、クィン・マンサ、ゲ－マルク，ジ・O 系：タイタニア，デナン系：ビギナ・ロナ ザンスカ□ル系：ザンネック、アビゴル







Lv3→290　Lv5→291



Lv3→289　Lv5→291



Lv2→289　Lv2→289



Lv2→013(扎古系)　Lv2→014(扎古系)　Lv2→009(吉姆系)



无开发



无开发



无开发



无开发



无开发



无开发



无开发

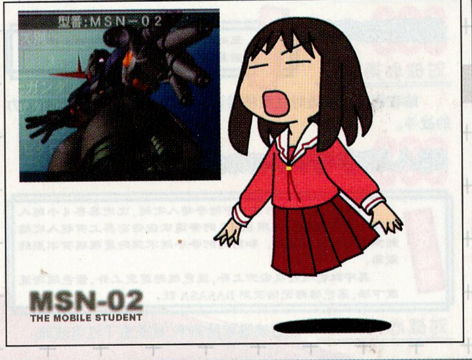


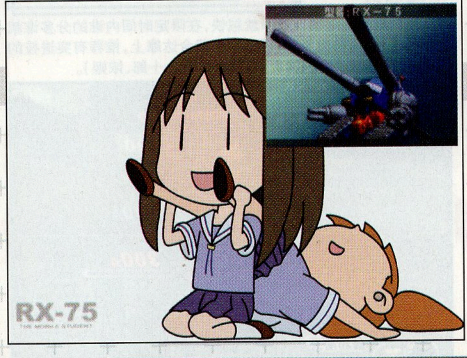
无开发

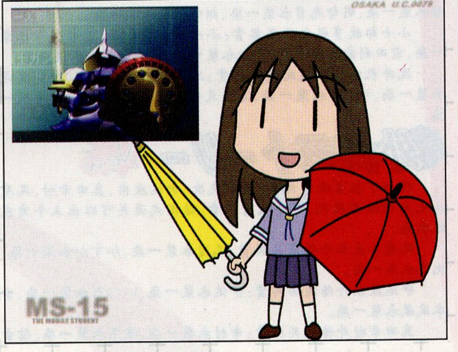


本创意来自《阿兹漫画大王》

大阪高达系









战国 BASARA2 英雄外传
游戏厂商：CAPCOM
发售日期：2007 年 11 月 29 日
游戏机种：PS2
游戏类型：ACT

前言

经过了三国无双 5 的洗礼后，小编们燃起来 BASARA 的目的就是单纯地寻求斩杀的快感，毕竟不是所有玩家都有 XBOX360 和 PS3，玩不到三国无双 5 的读者可以拿这款游戏发泄下怨念。

华丽的招式，爽快的打击感，搞笑的人物形象，这就是战国 BASARA2 英雄外传给人的感觉，本作相当于 2 代基础上的一部"猛将传"，外传新增加了很多模式，有些模式也发生了改变，还有 8 个新人物和 18 个全新的关卡。由于之前的人物和关卡并没有任何改动，所以我们的攻略着重点放在介绍新人物和新关卡上，如果你需要老人物的攻略，可以参考 2006 年 9 月号游戏日上 BASARA2 的攻略。

继承内容

继承 2 代记录中角色的等级和经验值，继承武器、防具及其级别。继承称号、角色衣装和个人专属道具。

不继承金钱和其他道具。

新增内容



ストーリー New

片仓小十郎、お市、浅井长政三名角色的故事模式，每人有五章，每通关一名角色就能获得 5 个角色的衣染。

阿市故事模式通关奖赏：阿市衣装一染、森兰丸衣装一染、浓姬衣装一染、明智光秀衣装一染、织田信长衣装一染。

小十郎故事模式通关奖赏：小十郎衣装一染、上杉谦信衣装一染、前田利家衣装一染、まつ衣装一染、本院寺显如衣装一染。

浅井长政故事模式通关奖赏：浅井长政衣装一染、今川义元衣装一染、ザビ－衣装一染、岛津义弘衣装一染、毛利元就衣装一染。

外传ストーリー New

增加了长曾我部元亲、前田庆次、伊达政宗、真田幸村、风魔小太郎的故事模式，每个人有三章，该模式通关可以出三个角色的衣染。

风魔小太郎外传通关奖赏：风魔衣装一染、かすか衣装一染、北条衣装一染。

伊达政宗外传通关奖赏：伊达衣装一染、いつき衣装一染、宫本武藏衣装一染。

真田幸村外传通关奖赏：幸村衣装一染、猿飞衣装一染、信玄衣装一染。

前田庆次外传通关奖赏：庆次衣装一染、丰臣秀吉衣装一染、竹中半兵卫衣装一染。

长曾我部元亲外传通关奖赏：长曾我部衣装一染、德川家康衣装一染、本多忠胜衣装一染。

对战模式 New



新增的对战模式非常有趣，该模式下有 8 个小游戏，和朋友对战十分好玩。小编梵天和 AICE 就在该模式下激战了很久，梵天本人保证全胜，不服的读者可以来编辑部向我挑战。

达磨叩き战

游戏规则
击打红色达磨 +100 分
击打五层的达摩 +100×5 分
击打黄金的达摩 +1000 分
击打黑色达磨会爆炸还会 -1000 分

对战心得

越到后来达磨出现频率就越快，在限定时间内谁的分多谁就会胜利，不断移动视角，将目标锁定黄金达摩上，推荐有突进技的角色或远程攻击的角色(上杉谦信、片仓小十郎、浓姬)。



基本操作

十字键、左摇杆	角色移动	空中△	空中下冲
□	普通攻击		
△	固有技		
○	BASARA 技		
×	跳跃		

L1	切换固有技	十字键、左摇杆	马匹移动
L2	觉醒	□	马上攻击
R1	防御，被攻击的瞬间按下为反击	△	跳跃攻击，空中按□键攻击
R2	复原视角		
SELECT	挑衅技	○	冲刺攻击，消耗 BASARA 槽
START	战场菜单		
R1+ 方向键	紧急回避		
空中×	空中受身	×	上马、下马

（右栏标题：骑马时）

超人魂争夺战

游戏规则：从两名 NPC 和对手手中抢夺超人之魂，优先集齐 4 个超人之魂者获得胜利，使用 8HIT 的普通攻击击倒身上有超人之魂的角色可以抢回魂魄。

对战心得

战场中有各种障碍和陷阱，还有四个球刺杂兵，由于依靠普通技击倒对手才能打出超人之魂，推荐使用攻击频率快的速度型角色，该模式下被杀死摇动摇杆可以复活。

一心同体战

游戏规则：同时击倒两名角色即可获得胜利。

对战心得

因为要同时击倒两名角色，一般来说不能指望同伴，因此推荐 BASARA 技为范围攻击的角色，先同时消减两名对手的体力，最后将他们引到一起放 BASARA 技。

大军击破战

游戏规则：锤兵 150 分，棍兵 200 分，巨人兵 400 分，炸弹兵 3000 分，使用 BASARA 技和觉醒击倒敌人获得两倍的分数。时间结束前得点高的一方获得胜利。

对战心得

击倒对手或者对手死亡就会自动进入觉醒状态，此时是获得分数的最好时机。初期得分点是前田庆次以及まつ出现，先将对手击倒进入觉醒状态干掉这两个武将，最后靠击倒炸弹兵抢分。

生存竞争战

游戏规则：规则很简单，活到最后就是胜利。

对战心得

炸弹兵是左右这场比赛的关键，击倒多少炸弹兵，对手战场上就会出现多少炸弹兵，推荐攻击速率快，移动速率快的角色。

最强决定战

游戏规则：三战两胜制，经过一段时间会有体力回复道具。

对战心得

站在桥梁中央随时注意桥梁两旁的回复道具，考验单挑实力的战斗。

超人魂争夺战~其の贰~

游戏规则：从两名 NPC 和对手手中抢夺超人之魂，优先集齐 4 个超人之魂者获得胜利，使用 8HIT 的普通攻击击倒身上有超人之魂的角色可以抢回魂魄。和前边的争夺战不同的是魂魄有不同的效果。

其中红色魂为攻击力上升，蓝色魂为速度上升，紫色魂为速度下降，黑色魂为无法使用 BASASA 技。

对战心得　注意魂魄取得顺序，优先拿下红蓝魂魄。



最大连击战

游戏规则：刻印状态下连击数增加，被打连击数中断，HP 变 0 时可以复活。

对战心得

可以让敌角色破坏对手的连击，由于不能攻击对手角色，还是老老实实使用连击高的技巧和角色吧。

天下统一

双打模式 New

英雄外传增加了双打模式，两人只能选同一势力，过关后两人都会获得经验值，这样派生出一种安全的一级人物练级方法，后边详细介绍。另双人模式中随机出现关卡——松永军迎击战。

> **心得** 松永军迎击战出现方法：天下统一要么是武藏乱入，要么是松永军迎击战，只是松永军迎击战出现的几率低一些，出现随机关卡前 SAVE，如果不是松永军的话就重启，读 SAVE 一直到出现松永军迎击战为止。

双人模式下死亡的角色不会退场，该角色会就地徐徐回复体力，同伴进入该角色周围的圆圈内会加快体力回复速度，2 人会共享连击数。

模式介绍

关于天下统一模式，和 2 代比没有太大的变化，游戏开始前先会随机生成宝物，打下该势力就能获得相应的宝物，敌军势力交战胜利后会提升宝物等级。每次出战都要进攻一个势力，一般都是该势力所在的关卡，例如打武田信玄就会打川中岛合战。

> **CHECK** 单打会随机出现宫本武藏前来挑战，战斗有时间限制，屏幕上方的金钱会随着时间减少，越早击倒武藏获得的金钱越多。

> **CHECK** 天下统一模式通关后会获得该角色的第二套服装。

大武斗会 New

英雄外传上来就可以选择大武斗会，每击退一层敌人就会进入下一层，每层的敌人都不同，有杂兵战，有武将战，还有武将和杂兵的混合战，还有些层中有体力回复的箱子和士兵。每完成一层经验值就会累计增加，只要不中断的完成 100 层就会有很客观的经验值数值。每完成 10 层会提示是否 SAVE 退出，如果选择 SAVE 退出就会计算当前的经验值，如果选择继续就会累计经验值，一旦中途死亡前边的努力也就白费了。

两人合战 New

本作降低了大武斗会的难度体现在这次可以选择两名角色战斗，战斗中可以按 R1+R2 换人，在场下的人可以徐徐回复体力，只要将 HP 不足的同伴换到场下就能保证战斗力。而且过关计算的经验值是两人都会获得的。

挑战状 New

英雄外传新的系统，也是大武斗会的赚钱的方法。每完成一种要求就会在通过该层的结算画面中入手金钱，每完成三种要求，还会获得附加的金钱数。完成的越快获得的金钱就越多，当然后期还有打 1000HIT 的高难度要求，要在特定层数杀不断出现的杂兵才能获得，每完成一个挑战状就会奖励体力 1 个小回复，每层只能同时完成 3 个挑战状。

> **补充** 其中跳返就是敌人攻击的瞬间按 R1 反击。

双打模式 New

这次连大武斗会都可以双人联合挑战了，和天下统一模式一样。死亡的角色不会退场，该角色会就地徐徐回复体力，同伴进入该角色周围的圆圈内会加快体力回复速度。

> **CHECK** 完成 50 层可以获得该角色第三级防具，完成 100 层可以获得该角色的第八级武器。

极·大武斗会 New



大武斗会通过一百层后出现，该模式下只会累加金钱(不间断的每完成一层就会多获得 100 金钱)，没有挑战状模式。会有时间限制，没有用掉的时间会累算在下一层中，并会不断累加下去，最高可以累计 999 秒，时间变 0 会强制结束。极·大武斗会的 SAVE 方式和大武斗会一样，如果从第一关不间断的完成 100 层，可以入手 100 万的金钱，是最有效的赚钱方法。

自由合战

自由选关合战，★越多难度越大，入手道具和武器质量越高。

ギャラリ

人物介绍，CG 动画、音乐欣赏以及战国知识、战历等，还可以查看自己获得的称号。

商店抽奖 New



过关后会随机入手バサラくじ，在商店画面按△键就会出现抽奖画面，在□、△、○中选取，猜对就会有奖励，其中降价和免费只能在下次购买中有效，进入关卡或者进入下次抽奖就会无效，如果抽到免费，就挑最贵的购买吧。

1 小判 100
2 小判 1000
3 小判 10000
4 下次购买降价 20%
5 下次购买降价 50%
6 下次购买免费

属性

炎：被击中的敌人全身燃耗，HP 徐徐减少。

冰：被冻住的敌人一定时间内无法行动。

雷：攻击时产生雷球攻击周围的敌人。

风：周围的敌人会被拖到身边。

光：破坏敌人的防御。

暗：击中敌人后吸收 HP。

武器道具入手方法

1 级武器	初期拥有
2 级武器	任意难度武具开出
3 级武器	商店购买
4 级武器	困难以上难度武具开出
5 级武器	商店购买
6 级武器	究级难度武具开出
7 级武器	商店购买
8 级武器	100 层大武斗会奖励
1 级防具	商店购买
2 级防具	困难以上难度武具开出
3 级防具	50 层大武斗会奖励

商店中购买的武器和防具都是 1 级，在战场中打到此装备后就能提升攻防，最高等级为 LV100，战场可以取得有武具和玉手箱，其中豪华武具和豪华箱入手稀有武具和道具的几率会高一些，一般来说难度越高，获得道具的质量就越高。



个人专用道具入手方法

在故事列传的第四关达成该关卡的特殊恩典后，会在该关卡中找到黄金宝箱，打开后就能入手。这里也有更简单的办法，就是当商店所有道具都可以购买时，在商店中可以花 30000 入手，没有故事模式的角色都要通过这种方法入手。

刷级方法

双打天下统一

当你的角色中有一名强力武将时，只要你有 2P 手柄，就可以快速提升新角色的能力，由于天下统一模式的经验是两人共同结算，只要主力角色选择究级难度通关，2P 角色什么都不做就能入手经验值，缺点是视角严重受阻，打起来不太舒服。

天下大武斗会

由于可以同时选择两个角色，选一个强力角色冲锋陷阵，级低的角色就在场下呆着蹭经验，缺点是后期敌人增强，单人打会有些力不从心，不得已要中途存档退出。

刷级关卡

在“苍红一骑讨ち”这一关，装备“荣光の杯”(特别恩赏奖励经验值翻倍)、“备えの神水”(出战时 Basara 槽满)、“代偿の带纽”(在一场战斗中仅限一次消耗 HP 发动 Basara 技)。上去就给真田幸村一个 Basara 技，然后紧接着消耗 HP 再给他一个 Basara 技搞定，这样可以获得特别恩赏，在道具的作用下得到经验值翻倍，普通难度下为 16000 石，困难下为 19200 石，究极难度下为 24000 石。消耗时间不到 40 秒。

如果初期人物太弱，两个 Basara 技打不死真田，那就在发完第一个 Basara 技之后吃掉两个增加 Basara 槽的道具（普通难度下两个就满了，其他难度还差点)，再让真田打你两下就满了，这样就可以多放一次 Basara 技。

装备道具数增加之后，可以考虑装备“常暗の眼镜”(隐藏体力，过关难度奖励 +0.5)，“愚か者の法”(攻击力 1.5 倍，受伤害 3 倍)增加攻击力以挑战高难度的真田幸村。

刷钱最佳方法

就是尽快通过，极·大武斗会，选择强力角色不间断的从第一层开始完成极大武斗会，打的快的话 30 分钟入手 100 万。

称号

达成一定条件就会入手称号，英雄外传中增加了 30 个称号。

名称	点数	取得方法
初めてのFEVER	1	最大连击数 500Hit 以上达成
コンボマスタ－	5	最大连击数 2000Hit 以上达成
ス－パ－コンボ	25	最大连击数 10000Hit 以上达成
热唱侍	1	道具“热唱びわ”装备
あんたが大将	1	道具“ごますり棒”装备
桃色大将	1	道具“白金切符”装备
心眼の达人	3	道具“常暗の眼镜”装备
リセット侍	1	道具“2 度目のくじ引き”使用
おみくじ侍	1	道具“一八のおみくじ”使用
ギャンブル侍	1	道具“あぶく钱の财布”装备
くいしんぼう将军	3	1 关中 1 人吃 30 个以上饭团
钢铁の肝脏	3	1 关中 1 人吃 30 个以上“神水”或“惠比寿樽”
财宝ハンタ－	12	1 关中 1 人获得“玉手箱”和“武具”共 24 个
逆转ホ－ムラン	3	濒死状态过关
逆转满垒ホ－ムラン	5	濒死状态时，用觉醒状态下的 Basara 技过关
バサラ者	3	用 Basara 技过关
挑发王	5	用挑发技过关(用宫本武藏等挑发技带伤害的角色)
见切りの名手	3	用攻击反弹(被攻击一瞬间按 R1 键)过关
百战炼磨の兵	5	总共过关 100 次
百万长者	8	总取得小判超过 100 万
ゴ－ルド メンバ－	15	全部商品买入
道具マニア	40	集全所有道具
武器マニア	40	集全所有武器
防具マニア	30	集全所有防具
合战マスタ－	20	自由合战每个关卡都过关
爱 MAX	100	全武将满级
Thank you for playing	30	游戏时间超过 100 小时
天下人	10	“普通”难度天下统一达成
日本一	15	“难しい”难度天下统一达成
宇宙一	20	“究极”难度天下统一达成
ワンパタ－ン武者	1	至少一关里不使用 Basara 技和固有技天下统一达成
ワンパタ－ン将军	5	至少一关里使用 Basara 技(包括觉醒 Basara 技)天下统一达成
千军万马の兵	3	至少一关里骑马胜利达到天下统一达成
バサラ大将	10	每关都使用 Basara 技过关天下统一达成
Stylish	3	至少一关里无伤过关天下统一达成
Super Stylish	50	“究极”难度下，每关都胜利，至少 1 关无伤达成天下统一
阿修罗道	3	每关都胜利天下统一达成

名称	点数	取得方法
电光石火の兵	9	游戏中 3 年 12 月之前天下统一达成
财宝ブリ－ダ－	10	天下统一达成时,LV10 道具入手
知勇兼备の将	10	天下统一达成时击破敌数总计 100 以下
万夫不当の兵	10	天下统一达成时击破敌数总计 7000 以上
FEVER 侍	7	每关最大连击数 500hit 以上天下统一达成
人类最强	5	挑战者“宫本武藏”击破天下统一达成
铁壁ガ－ドマン	8	松永军迎击战中人质全部救援成功天下统一达成
ゴッド英雄	30	每关都装备道具“神の领域”天下统一达成
天上天下唯我独尊	25	“究极”难度下每关都以初期装备天下统一达成
鸡侍	8	“普通”难度下装备最强武器天下统一达成
完全制覇	22	30 个人物全部天下统一达成
奥州笔头	1	伊达政宗天下统一达成
天覇绝枪	1	真田幸村天下统一达成
绚丽豪壮	1	前田庆次天下统一达成
裂界武帝	1	丰臣秀吉天下统一达成
征天魔王	1	织田信长天下统一达成
天衣无缝	1	长曾我部元亲天下统一达成
月下为君	1	かすが天下统一达成
破邪清真	1	森兰丸天下统一达成
苍天疾驱	1	猿飞佐助天下统一达成
贤才瞬丽	1	まつ天下统一达成
苍烈瞬躏	1	竹中半兵卫天下统一达成
冷眼下瞰	1	明智光秀天下统一达成
诡计智将	1	毛利元就天下统一达成
神速圣将	1	上杉谦信天下统一达成
一刀必杀	1	岛津义弘天下统一达成
战神覇王	1	武田信玄天下统一达成
豪放磊落	1	前田利家天下统一达成
战国最强	1	本多忠胜天下统一达成
缭乱无比	1	浓姬天下统一达成
南蛮我道	1	ザビ－天下统一达成
天真烂漫	1	いつき天下统一达成
天惊动地	1	宫本武藏天下统一达成
仁吼义侠	1	片仓小十郎天下统一达成
信义不倒	1	浅井长政天下统一达成
幻妖言惑	1	お市天下统一达成
冬照权儿	1	德川家康天下统一达成
信财成皇	1	本愿寺显如天下统一达成
老成刚毅	1	北条氏政天下统一达成
虚张声势	1	今川义元天下统一达成
疾风翔恸	1	风魔小太郎天下统一达成
挑战制覇	1	挑战状 1 枚完成
挑战完全制覇	20	大武斗会挑战状全部完成
大武斗会覇者	10	大武斗会 100 战完全制覇达成
极·大武斗会覇者	10	极·大武斗会 100 战完全制覇达成
大武斗会超人	20	大武斗会 100 连胜达成(中途不存档)
大武斗会神	50	大武斗会、极·大武斗会都 100 连胜达成(中途不存档)

全道具一览

编号	名称	效果	珍稀度
01	体力の宝珠	增加体力上限,等级越高加的越多	★
02	刚力の腕轮	增加攻击力上限,等级越高加的越多	★
03	守护の铠	增加防御力上限,等级越高加的越多	★
04	おにぎりのお守り	饭团回复量增加,等级越高加的越多	★
05	德用ひょうたん	提升神水回复量,等级越高效果越大	★
06	炎のお守り	炎属性追加伤害无效	★★
07	雷のお守り	雷属性追加伤害无效	★★
08	冰のお守り	冰属性追加伤害无效	★★
09	风のお守り	风属性追加伤害无效	★★
10	暗のお守り	暗属性吸血效果无效	★★
11	光のお守り	光属性攻击无法破防	★★
12	禁忌のお守り	炎、雷、冰、风、暗、光属性追加伤害无效,无属性伤害上升	★★★★
13	狂战士の帷子	受创无硬直	★★★★★
14	才藏の屉	受到远程攻击后无硬直	★★★★
15	清正の虎皮	受伤害减少 3/4	★★★★★
16	逆鳞手甲	防御时受到远程攻击直接弹回	★★★★★
17	必胜だるま	会心一击几率提高	★
18	连击扇子	连击变的比较容易,连击判定时间延长	★★
19	鬼神の法具	500 连击后发动 BASARA FEVER 有效时间增加 3 秒	★★
20	万年冰の水晶	觉醒时间延长三秒	★★★
21	韦驮天抄	移动速度加快	★★
22	疾风の鞍	马的移动速度加快	★
23	跳ね反しの锷	跳反(受攻击瞬间按 R1)判定时间延长	★
24	猛将の怒り	BASARA 技伤害 1.5 倍	★★★★★★
25	八连星の极意	普通攻击的第 8 击必会心一击	★★
26	代价の蒂纽	BASARA 槽未满的时减少 HP 发动 BASARA 技,一关内只能用一次	★★★
27	鬼火の蜡烛	觉醒槽未满的情况下减少 HP 发动 BASARA 技,一关内只能用一次	★★★
28	愚か者の法	给与敌人伤害 1.5 倍,受伤害 3 倍	★★★

编号	名称	效果	珍稀度
29	下克上の绘马	有名字的武将变弱,普通杂兵变强	★★★★
30	复讐の刃	濒死状态攻击力上升	★
31	盾坏しの笼手	对象盾的敌人伤害增加大("杀し系"5个套装全装备后效果上升)	★
32	忍者杀しの佩盾	对忍者伤害增大("杀し系"5个套装全装备后效果上升)	★★
33	大男杀しの面	对大体型敌人伤害增大("杀し系"5个套装全装备后效果上升)	★★★
34	カラクリ坏しの胴	给重骑类敌人伤害增大("杀し系"5个套装全装备后效果上升)	★★★★★
35	武士杀しの兜	对武士、一般杂兵伤害增大("杀し系"5个套装全装备后效果上升)	★★★★★★
36	韦驮天のふりかけ	吃饭团后一定时间内移动速度提高	★★★
37	练达の战法	觉醒发动时 BASARA 增加量上升	★★★★
38	写言奈言の书	挑衅时 BASARA 增加量上升	★
39	修罗の金刚杵	使用 BASARA 技时还可以继续累积 BASARA 槽	★★★★★★
40	大谷の头巾	体力变成红色时,BASARA 槽自动增加量提高	★★★★★
41	满腹数珠	所有的回复道具回复效果上升	★★
42	无敌なき兵粮	体力满时吃饭团会补充 BASARA	★★
43	无欲なき神水	BASARA 槽满时吃神水补充体力	★★
44	恶臭香炉	敌人不会主动接近	★★★★★
45	升天香炉	让敌人想睡觉	★★★★★
46	四番の蝉	吹飞距离大大提升	★
47	王将の奇迹	吹飞攻击变为全盘打	★★★
48	觉醒の烦印	装备中的武器防具发挥 MAX 的效果	★★★★★★
49	时をかける腰	骑马时连击不会断掉	★★★★
50	黄金の招き猫	将 50 人斩后的饭团换成招财猫	★★★★
51	经验のかんざし	打败一个人经验 +1 石	★
52	经验の符	打败一个人经验 +5 石	★★★★
53	葛より小判	关卡内所有宝箱兵变为小判兵,宝箱变为小判	★★★★
54	常斗の眼镜	看不到体力槽,关卡完成后恩赏加成 0.5	★★★★
55	あぶく钱の財布	取得小判量增加,受伤害小判总量会减少 1/2	★★★★
56	2度目のくじ引き券	关卡完成后宝箱和武具可以重新抽选	★★
57	一八のおめくじ	关卡完成后宝箱和武具可以重新抽选,并且宝箱数目也会改变	★★★★★
58	千手观音の祝福	最大连击数达成 1000HIT 后过关奖励豪华玉手箱一个(大武斗会无效)	★★
59	武勋の誓れ	最大连击数达成 500HIT 后过关奖励豪华武具一个(大武斗会无效)	★★
60	荣光の杯	关卡完成后特别恩赏与地点攻略恩赏经验翻倍	★
61	热唱びわ	选择主题曲战斗	★★
62	热唱こと	选择结尾曲战斗	★★
63	热唱つづみ	将所选角色的主题曲改为战场音乐	★★★★★★★
64	ごますり棒	我方武将连路一见一览的	★★★
65	白金切符	有大姐姐帮玩家打气,并时不时赠送神水	★★★
66	备えの神水	BASARA 满槽状态下出击	★
67	手练の准备	觉醒槽为一的状态下出击	★
68	血の绊	体力自动回复,有同伴在旁边回复速度加快,防御中不回复(大武斗会无效)	★★★★★
69	心の绊	BASARA 自动回复,有同伴在旁边回复速度加快,防御中不回复(大武斗会无效)	★★★★★
70	坏れかけの时计	极·大武斗会限定道具,每过一关时间增加 10 秒	★★★★★★
71	源内の苏生术	体力为零时复活 1 次	★★★★
72	上杉の盐	敌军体力 HP2 倍	★★★★
73	暗君の阵幕	战斗中同伴不会追随玩家	★
74	兼续の前立て	关卡完成后生存的武将数×300 石加算经验值	★★★
75	神の领域	难易度比究极还要难,但难易度恩赏 2.5 倍,金钱 2 倍(大武斗会无效)	★★★★★★★
76	呼运のお守り 赤	加幸运(呼运のお守り5个套装全装备效果上升)	★
77	呼运のお守り 青	加幸运(呼运のお守り5个套装全装备效果上升)	★
78	呼运のお守り 黄	加幸运(呼运のお守り5个套装全装备效果上升)	★
79	呼运のお守り 白	加幸运(呼运のお守り5个套装全装备效果上升)	★★★
80	呼运のお守り 紫	加幸运(呼运のお守り5个套装全装备效果上升)	★★★
81	一重のほうび 地	关卡完成后玉手箱或武具 +1 个(一重のほうび5个套装全部装备后效果上升,大武斗会无效)	★
82	一重のほうび 水	关卡完成后玉手箱或武具 +1 个(一重のほうび5个套装全部装备后效果上升,大武斗会无效)	★
83	一重のほうび 火	关卡完成后玉手箱或武具 +1 个(一重のほうび5个套装全部装备后效果上升,大武斗会无效)	★
84	一重のほうび 风	关卡完成后玉手箱或武具 +1 个(一重のほうび5个套装全部装备后效果上升,大武斗会无效)	★★★
85	一重のほうび 空	关卡完成后玉手箱或武具 +1 个(一重のほうび5个套装全部装备后效果上升,大武斗会无效)	★★★
86	金满贮金箱 青龙	关卡完成后小判 +500 两(金满贮金箱 5 个套装全部装备后 +5000 两)	★★★
87	金满贮金箱 白虎	关卡完成后小判 +500 两(金满贮金箱 5 个套装全部装备后 +5000 两)	★★★
88	金满贮金箱 朱雀	关卡完成后小判 +500 两(金满贮金箱 5 个套装全部装备后 +5000 两)	★★★
89	金满贮金箱 玄武	关卡完成后小判 +500 两(金满贮金箱 5 个套装全部装备后 +5000 两)	★★★
90	金满贮金箱 狮子	关卡完成后小判 +500 两(金满贮金箱 5 个套装全部装备后 +5000 两)	★★★
91	战国武艺全集 一の巻	关卡完成后经验值 +1000 石(战国武艺全集 5 个套装全部装备后 +20000)	★
92	战国武艺全集 二の巻	关卡完成后经验值 +1000 石(战国武艺全集 5 个套装全部装备后 +20000)	★
93	战国武艺全集 三の巻	关卡完成后经验值 +1000 石(战国武艺全集 5 个套装全部装备后 +20000)	★★★
94	战国武艺全集 四の巻	关卡完成后经验值 +1000 石(战国武艺全集 5 个套装全部装备后 +20000)	★★★
95	战国武艺全集 五の巻	关卡完成后经验值 +1000 石(战国武艺全集 5 个套装全部装备后 +20000)	★★★

编号	名称	效果	珍稀度
96	技の道标 前世	装备后固有技等级为 1,不过装备两个等级为 2,装备三个等级为 MAX	★
97	技の道标 现世	装备后固有技等级为 1,不过装备两个等级为 2,装备三个等级为 MAX	★★
98	技の道标 来世	装备后固有技等级为 1,不过装备两个等级为 2,装备三个等级为 MAX	★★★★
99	暴风のお守り	爆弹兵的伤害减半	★★
100	一八の丸药	每次体力变 0 的时候 8 分之一几率复活	★★★★★★
101	火事场泥棒の头巾	红血时连击攻击打倒的敌人给的钱会变多	★★★★
102	抢劫的菜刀	每杀掉一个敌人必会增加 1 两小判	★
103	两利きの招き猫	招财猫的经验值 2 倍的时间延长	★★★
104	绝好调のはちまき	体力和 BASARA 槽全满时会心一击率升高	★★★★
105	绝好调の笼手	体力和 BASARA 槽全满时普通攻击速度升高	★★★★★★
106	怨念の再利用	杀敌数越多角色攻击力提升的越高	★★★★★
107	刹那の见切り	跳返成功后攻击力大上升,受伤害变为 2 倍	★★★
108	六神の勾玉	属性攻击伤害增加	★★★★★
109	愤怒の攻击	会心一击伤害增加	★★★★
110	威力变化镜	装备中的武具的攻击力和防御力等同于所持武器中最强武器与防具的攻防	★★★
111	一八の财布	过关时获得金钱要么是 4 倍要么就是 1/4	★★★★★
112	褒美の大判	过关后追加该关卡特别恩赏 1/4 经验的金钱(大武斗会无效)	★★★★★★
113	段冶屋の槌	过关后必获得装备中的更高等级的武具	★★★★
114	ばさらくじ引换□	过关后入手引换□机率上升	★
115	锻炼用拘束具	过关后击倒人数经验值增加 150%,体力最大值变的极短	★★★★★★
116	胜斗の杯 阴·阳	1P 过关后击倒人数经验值增加 20%,1P 和 2P 同时装备时增加 100%击倒人数经验值	★
117	达人の眼镜	被跳返反击成功击中的敌人会进入刻印状态	★★
118	二重の瞬き	刻印状态的时间延长	★★★★
119	连击の后光	BASARA 技发动时所有敌人变成刻印状态	★★★★★★★
120	火事场の马鹿力	濒死时发动的 BASARA 技变成究极 BASARA 技	★★★★★★★
121	龙の右目	片仓小十郎专用装备,体力为 0 时自动进入极杀状态并持续到过关之前	★★★★★★★
122	漆黑の花嫁衣裳	阿市专用装备,黑手的固有技同 BASARA 技的威力增加	★★★★★★★
123	光の剑	浅井长政专用装备,关卡开始 3 分以内处于理力·装光状态	★★★★★★★
124	无限六爪流	伊达政宗专用装备,战斗中保持六爪流形态,攻击力和速度增加、防御力下降、无法防御和回避	★★★★★★★
125	大喷火	真田幸村专用装备,永久战极 DRIVE 状态附加炎属性,所受伤害大幅度上升,濒死时变为普通状态	★★★★★★★
126	倾奇者が通る	前田庆次专用装备,按 SELECT 键使用挑衅时周围的敌人是我方的士兵会一起跳舞	★★★★★★★
127	战友の笼手	丰臣秀吉专用装备,使用固有技可以拿起队友	★★★★★★★
128	黑ノ焰	织田信长专用装备,战斗中的攻击力 = 攻击力 + 防御力,但防御力 =0	★★★★★★★
129	长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用装备,战斗中濒死状态普通攻击变成会心一击	★★★★★★★
130	もう一つの剑	かすが专用装备,携带分身出击,战斗中即使体力槽变成红色也不会消失	★★★★★★★
131	ふしぎな金平糖	森兰丸专用装备,战斗开始后发动战极 DRIVE1 分钟,1 分钟体力减少 75%	★★★★★★★
132	空蝉の极意	猿飞佐助专用装备,濒死时自动使用三次空蝉,同时缓缓回复体力	★★★★★★★
133	百兽の女王	まつ专用装备,动物系固有技、BASARA 技、骑马攻击力上升	★★★★★★★
134	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用装备,体力徐徐减少的同时战斗中获得金钱增加	★★★★★★★
135	黄泉がえりの香	明智光秀专用装备,体力变 0 时自动复活并使用 BASARA 技同时慢慢回复体力	★★★★★★★
136	日轮の冠	毛利元就专用装备,可放置安全的陷阱系固有技	★★★★★★★
137	战蔷薇	上杉谦信专用装备,按 SELCET 键后使用挑衅技出现蔷薇,同时冰冻敌人	★★★★★★★
138	剑豪の德利	岛津义弘专用装备,受到攻击 HIT 数上升	★★★★★★★
139	爆裂风林火山	武田信玄专用装备,BASARA 发动中所有敌人变成刻印状态	★★★★★★★
140	爱妻便当	前田利家专用装备,まつ在身旁时会获得饭团,同时攻击力上升	★★★★★★★
141	プラズマ发生装置	本多忠胜专用装备,攻击形态的炮弹变为电击弹	★★★★★★★
142	胡蝶のかんざし	浓姬专用装备,普通攻击变为体术攻击,连打□键可连续攻击	★★★★★★★
143	入信者募集の贴纸	ザビ－专用装备,击倒的敌人会变为ザビ－教信者,关卡完成后金钱数增加	★★★★★★★
144	ハンマ－忘れた!	いつき专用装备,空手战斗,但无法防御和回避	★★★★★★★
145	二天一流卑奥义	宫本武藏专用装备,挑衅攻击力上升	★★★★★★★
146	旋风の落し物	风魔小太郎专用装备,空中攻击敌人 HIT 数 +1,空中每杀死 1 人增加 5 两金钱	★★★★★★★
147	北条家无限炙	北条氏政专用装备,北条家最高炙时间延长、被打也不会中断、HIT 数 +1	★★★★★★★
148	守护神の怒り	德川家康专用装备,固有技忠胜出阵发动不会被打断,本多忠胜的攻击为电击炮	★★★★★★★
149	传说的舞台	金川义元专用装备,固有技なないる晴舞台发动后周围敌人进入跳舞状态	★★★★★★★
150	风吕帝院	本愿寺显如专用装备,固有技特选筋肉玉发动不会被打断,受攻击会的伤害减少	★★★★★★★



今川义元 虚张声势



人物介绍

骏河地区的大名，只因为打了一场败仗就被严重丑化，战国诸多大名中最冤枉的一个。历史上的今川义元本来是个很有作为的领导者，他继承家主之后励精图治，大力发展经济与军事实力，与周围的两大豪强武田信玄、北条氏康结成同盟，又把西边的松平家控制在自己手里，一时间兵强马壮，眼看除了上洛拜见天皇获得朝廷官职之外，人生已经没有追求了。

而今川义元本人深受父辈影响，是忠实的公卿文化膜拜者，对上洛一事也极为热心，所以才会雄心勃勃带着几万人向西进军而去——在当时，前面只有一个尾张的大傻瓜而已，只要是有正常思维的人，又有谁会把这样一个整天无所事事、不务正业的家伙放在眼里呢？而且就算对方有所抵抗，兵力和武将能力上也差那么多……谁会知道桶狭间一场暴雨，让今川军本阵只剩下不到千人？天要亡你，谁也拦不住啊。

一个壮志未酬身先死的豪杰，为什么会沦为丑角呢？想来想去原因有三，第一是这人死得太窝囊，几万人输给几千人，而且是输给大魔王信长，但是以优势兵力输给信长的又不止一个；第二是他的后继者太笨，几下败光了家产没人给祖宗说话，但老子英雄儿混蛋的事情也很多……想来想去，大概就是因为他在脸上涂白粉刷黑牙齿的公卿爱好太跟不上时代，连现今的日本人都看不下去了吧……

初期能力

体力：18000

攻击力：294

防御力：110

战极觉醒等级	装备道具数量
二级觉醒………LV5	四个………LV15
三级觉醒………LV25	五个………LV35

普通技

今川义元的武器为一把扇子，这就决定了攻击范围肯定很小，在实际使用中，他的普通攻击前7招都只能打自己身边很近地方的敌人，第八击吹风攻击范围稍大，但是比起其他长武器的武将仍然差得很远。好在每击的间隔时间都很短，连续打中敌人的话就没有什么危险。怕的就是从远处攻击的敌人，比如大锤兵、骑兵等，对付这些兵种的时候要从侧面或背面接近他之后再打。

BASARA 技

周围的敌人全部被脱力攻击动弹不得，放出的黄色激光将敌人拉扯到自己身边，然后旋转彩灯落下将敌人炸飞。

七级武器人物图



今川义元的七级武器为一摞纸牌，把它散开拿就会变成扇子。其实今川最搞笑的地方不在这把武器上，而是他的服装一染，就是个圣诞老人，穿上这个衣服跳舞就更加搞笑了。

固有技



Lv: 1/20/40

向前飞出扇子，随着技能等级的提升，飞出的扇子数量会增加，升到最高级之后可以飞出5把扇子，这招按住△可以蓄一段的力，蓄力之后可以增加攻击次数。



Lv: 1/10/30

脚下冒出五彩光芒，今川义元在光芒中跳舞，随着技能等级的提升时间会变长，周围的敌人都会被光芒打到动弹不得，最后用扇子将前方敌人击飞。装备特殊道具后，周围敌人也会跟着跳舞，是个非常搞笑的情景。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	武扇“左文字”	450	无	无
RANK2	武扇“琉璃孔雀”	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	武扇“阳红叶”	450	光	发动属性攻击是破防
RANK4	武扇“向日葵”	550	无	会心一击几率提高
RANK5	武扇“海老扇”	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	武扇“月光竹取”	900	光	击倒敌人可回复 HP
RANK7	武扇“花五光”	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	武扇“金鳞虹彩”	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	朱鹭色冠	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	天览蝶々	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	黄金虾兜	650	受攻击不容易硬直

德川家康 东照权现

人物介绍



原名松平元康，依靠自己超强的生命力变成全日本的统治者。这并非说他是什么打不死的最终BOSS，但是此人相对较后的出生时间确实占了很大便宜。他六岁的时候，被父亲送往今川家做人质，但在半途被织田家夺走，由此认识了比他大13岁的信长，两年后松平家把他赎回继续送到今川家当人质(小军阀的悲哀)。

1560年的桶狭间之战后，19岁的松平元康趁机返回三河独立，并于两年后与织田信长签订同盟协议——这个同盟是日本战国史上的奇迹，日本第一大魔王和日本第一大权谋家订立的同盟，竟然直到信长去世都没有破裂过！随后德川跟随织田南征北战，既有平定浅井、朝仓的胜绩，也有被武田信玄追杀得屁滚尿流的惨状，但是家康始终坚持“跟着织田哥有吃又有喝”的信念，终于哥俩熬到了武田信玄去世，几年之内就把武田家瓜分了。

1582年，德川家康经历了人生最大的一次危机，织田信长在京都本能寺遇害，而家康此时正带着十几个随从在离京都不远的界町游玩，闻听此讯大惊失色，二话不说掉头直奔三河，在服部半藏等人护送下平安脱险。随后家康试探了一下自己夺取天下的可能，与羽柴秀吉打了一仗，输了，只好继续当孙子。不过面对秀吉，家康始终无法树立起对信长那样的敬畏，于是秀吉去世刚一年，他再度掀起战旗，这次对手是完全不懂军事的石田三成，即使有岛左近这种稀世良将辅助，石田依然可耻的失败了。15年后，已经掌握日本大权的德川家康又找了个理由对丰臣家最后的据点大坂城开战，消除了一切后患，并在次年放心地升天成佛。

初期能力

体力：22000

攻击力：264

防御力：140

战极觉醒等级	装备道具数量
二级觉醒………LV5	四个………LV15
三级觉醒………LV25	五个………LV35

普通技

攻击范围能兼顾前后，而且速度较快，算是很实用的人物，但最后收招却是傻乎乎的摆一个POSE，明摆着找打，大家用的时候记得不要把招式使老，深陷重围时他突然摆这么一下，你就哭都来不及。

BASARA 技

召唤本多忠胜进行全屏攻击，威力相当大，保命特技。

七级武器人物图

这，这是虾米？这么大一条炸虾……难道他生在临海地区就要吃炸虾么？



固有技



Lv: 1/10/40

召唤本多忠胜后骑在它身上进行攻击，而且本多也会辅助攻击，受到攻击或时间到后本多就会自动离去。也可以主动按△放出本多，它会把前面的敌人撞开。但本招准备时间太长，不能在人群里用，否则很容易被打断。



Lv: 1

将面前的敌人挑到空中，敌人较少时用这招可以开始连击，对BOSS倒是很好用。速度很快，如果周围敌人不强的话，在人多的地方用出来也无妨。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	三池光世改枪	450	无	无
RANK2	葵大典太改枪	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	招雷长船改枪	450	雷	发动属性攻击是破防
RANK4	剑玉虎彻改枪	550	无	会心一击几率提高
RANK5	印判兼定改枪	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	雷电长光改枪	900	雷	击倒敌人可回复 HP
RANK7	海老南蛮扬	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	葵纹越前康继	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	旅支度	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	两成败	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	葵印笼	650	受攻击不容易硬直

风魔小太郎

疾风翔协



人物介绍

对关东地区忍者"风魔众"的首领，他不是一个人在战斗，他不是一个人。风魔众是盘踞在关东地区的忍者集团，他们的首领统一叫"风魔小太郎"，就和绯村剑心一旦继承"飞天御姐流"……不，"飞天御剑流"，就要改名叫"比古清十郎"一样，只是个代号而已。

关于风魔小太郎的故事，最出名的是一段关于第五代小太郎的外貌描写："身高二公尺以上，手足铜筋铁骨，周身肉瘤累累，努睛突眼，黑髭下口似血盆，有四根獠牙。貌如南极仙翁，鼻如悬胆。音声如钟，可传达至五公里方圆之外；压低声音时，低哑裂帛"，关于这段据说来自"北条五代记"的记载，我们统一的反应是"胡说八道"，如果是真的，那他一定是外星人。

与其他忍者集团擅长单兵作战和步战不同，风魔众的拿手好戏是集体行动，而且擅长马术，来去如风，防不胜防，当年著名的河越合战里，就是由风魔众杀入敌营打探消息，才让北条氏康坚定了出兵援救河越城的决心，并因此成就了号称日本战国三大夜战之一的河越夜战——当然，对手太烂也是原因之一，足利晴氏、上杉宪定等人空有八万大军，却连只有三千守军的河越城都啃不下来，包围了整整半年军心涣散，最后被远道而来的北条氏康八千兵力在一夜之间击溃，纯属活该。

虽然风魔在北条家效力长达百余年，但也知道什么叫"事不可为"，1590 年，丰臣秀吉二十万大军包围小田原城时，风魔众没有做出任何反应——统共加起来二百多人，冲进去也就是送死而已。北条家灭亡后，风魔众转移到附近的江户城，成为令人头痛的盗贼集团，但就算这样日子也不好过，同时期在江户打家劫舍的还有也失去主君的武田甲斐忍者，最后德川家康不耐烦了：抓出来，统统杀掉！于是，伴随着最后一代小太郎在 1603 年被抓住处死，这个世界清静了。

注：车田正美的漫画《风魔小次郎》里，主角就是传说中风魔众的后裔，但如果风魔强悍到这个地步，北条家早就统一日本啦。

初期能力

体力：20000

攻击力：254

防御力：100

战极觉醒等级

二级觉醒……LV30

三级觉醒……LV70

装备道具数量

四个……LV20

五个……LV50

故事模式关卡一览

第一章	稻叶山城の战い
第二章	山崎天杀战
第三章	天王山抹消战

普通技



他的攻击范围不大，但攻击间隔小，善于技杀范围较小，打靠近自己 180 度范围内的敌人还是没有问题，最后一个变帅的收招动作是最大破绽，最好不要让最后一招出来，第七招将敌人击到空中后就接固有技攻击，这样威力大还安全。

固有技



疾

Lv: 1/8/32

前冲的同时抽出两把短刀攻击正前方一片的敌人，随着等级的提升，攻击的次数和范围也会加大，最后将敌人击飞很远，和普通攻击一样有个收招动作，好在把前方的敌人都打飞出去了，背后的敌人也追不上来，还算安全。



跳

Lv: 1

跳起来将周围的敌人击飞到空中，此招可把敌人打成黄名，然后再攻击会有连击翻倍的效果，这招打不了几个人，没打到的敌人就聚集在你周围，非常危险。升到空中后按△可以接重落地攻击，攻击范围稍大一些，但仍然十分危险，这招完全没有使用的必要。



散

Lv: 4/12/40

隐身之后在周围放出无数的手里剑，攻击敌人于无形之中，这招附带风属性，攻击时会将敌人紧紧吸住，加强伤害效果。随着等级的提升隐身攻击的时间会延长，攻击次数也随之增多。只要不是对超强力的 BOSS，这招基本是没有什么危险性的，只要进入隐身状态之后，周围的敌人只有挨打的份没有还手之力，发动时可以控制移动方向，进一步增加了实用性。



绞

Lv: 24/44/52

这招有两种不同的形态，根据敌人的位置而不一样。敌人在地面的时候，发动这招为跳起来抓住一个敌人转圈，然后向正前方扔出，招式等级高之后连点△键可以增加转的圈数，对杂兵非常好用。

当敌人在空中的时候，这招为跳起来在空中给予敌人追加伤害，但攻击点集中在单体敌人身上，对敌将的时候可以使用，在敌兵群中使用这招则非常危险。



旋

Lv: 36/48/56

向正前方扔出巨大手里剑，有一定的准备时间，攻击距离很远，但范围不大。升到 2 级之后按住△键就可以控制手里剑的飞行方向，升到 3 级之后手里剑会变得更大一点。

BASARA技



用两把短刀对前方敌人一阵乱舞，边打会边向前移动，要注意调整好方向，变为旋风向前飞出，并高速多次攻击，最后放出两个巨大手里剑攻击敌人。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	对刀、冲	450	无	无
RANK2	对刀、影	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	对刀、胧	450	风	发动属性攻击时破防
RANK4	对刀、残	550	无	会心一击几率提高
RANK5	对刀、霞	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	对刀、磷	900	风	击倒敌人可回复 HP
RANK7	对刀、针	1000	无	会心一击几率大幅度提高
RANK8	对刀、零	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	阻	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	刻	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	冥	650	受攻击不容易硬直

七级武器人物图



背上背了一个插满针的线团，风魔所使用的两把武器就是线团上的两根针，当他变帅收招时，将两根针往线团上一插，特别滑稽。

剧情

丰臣秀吉率领大军攻打北条氏政所在的小田原城，北条对秀吉的战力感到非常恐惧，于是雇佣了传说中的忍者——风魔小太郎去暗杀丰臣秀吉和他手下的天才军师竹中半兵卫。



在路上，风魔意外地发现还有另外两人也在和他执行同样的任务，原来是武田家的猿飞佐助和上杉家的春日(かすが)，这两人一路打情骂俏，一点忍者的风范都没有，让风魔小太郎感到非常无语。

在三个忍者的合力下，暗杀竹中半兵卫成功，猿飞佐助和春日都对风魔的强大武力感到不安，但忍者以完成任务为第一，既然这两人没有妨碍到任务执行，那也没有战斗的意义，于是风魔丢下两人转身离开了。

没想到很快三人又再次相遇了，这次暗杀的目的又是相同的——丰臣秀吉。

这次风魔一点面子都不给，其他两个忍者连出手的机会都没有，风魔独自一人完成了任务。就在猿飞佐助和春日打算收拾东西回家的时候，风魔突然对他们两人拔出的短刀，原来风魔小太郎被称为传说之忍的原因，就是因为所有见过他的人都被杀死了，而现在眼前这两个忍者也逃不脱被抹杀的命运。



眼见春日被杀的猿飞佐助冲向风魔，同样也被一刀斩掉，完成抹杀任务的风魔走之前还不忘放了一把火烧掉了天王山，就这样，传说之忍的传说还将继续下去……

北条氏政

老成刚毅



人物介绍

关东大名北条氏康的次子，因长子早夭而成为北条家的继承人。北条氏政的父亲氏康，是战国时威震关东的能人，同时面对上杉谦信与武田信玄依然能从容应对，北条家的主城小田原城更是名闻天下的“不落之城”。氏康去世后，北条氏政继承家督，趁着附近的信玄、谦信和信长等人先后去世的机会积极扩张，先后夺取了武田和织田家的部分领土，将北条基业扩展到最大。

但是还有人动作更快，那就是本能寺之后继承信长基业的羽柴秀吉，仅仅五年时间，秀吉便打败诸多大名，被天皇赐予“丰臣”姓氏，获得了统领日本的官职——关白。完成西日本征伐之后秀吉把目光投向关东，要求北条氏上京表示臣服，但北条氏政正在自我感觉良好，予以拒绝，引得秀吉差点就发兵攻打，好在通过德川家康的调解，双方暂时把矛盾压了下去。

1589 年，北条家的家臣猪俣邦宪无视丰臣秀吉的调停，出兵夺取了真田家的名胡桃城，终于使得秀吉大怒，他下令全日本的大名联合攻打北条家，由于天下已经大定，诸多大名都知道这是建功立业的最后机会，无不争相出兵。到了这个时候，北条氏政还以为小田原城能象以前一样抵挡住进攻，因而下令守城抵抗，但一个地方军阀根本不可能挡住全国大军的围攻，诸多城池纷纷陷落，目睹此景，原先观望不定的东日本大名全都一股脑地跑到秀吉那边示好，连东北最强大的伊达政宗也向秀吉称臣，彻底断送了北条家的希望。

1590 年 7 月，在被围困三个月后，绝望的北条氏政开城投降，随即被秀吉下令切腹自尽，北条家的其他族人或流放或处死，领地被没收，北条家一百余年的辉煌就此结束。不过北条氏政也不是战国时期唯一的败家子，武田信玄、今川义元、丰臣秀吉、斋藤道三、长宗我部元亲……不都在下一代上败光了么？

初期能力

体力：21000
攻击力：264
防御力：120

战极觉醒等级

二级觉醒………LV5
三级觉醒………LV25

装备道具数量

四个………LV15
五个………LV35

普通技

看上去老头东砸一下，西捶一下耗费了不少的力气，但不要被老头外表迷惑了，北条的每招攻击的范围和杀伤度都还不错，只是收招速度有些慢，不使用北条家·最高炎的情况下，推荐使用 3 级冰属性武器来弥补收招时间长的弱点，另外在装备上威力变化镜，就能弥补攻击力上的不足了。

BASARA 技

北条氏政最好用的就算是他的 BASARA 技了，鬼面会对周围所有敌人造成伤害，不会出现打空的状况。

七级武器人物图

小田原名产提灯，北条家的特别用具，从武器重量方面对不服老的北条氏政更照顾一些。



固有技



Lv: 1/10/40

将正前方的敌人转到空中，转动武器时可以增加不少的连击数，落地后砸出巨大冰柱，技能等级越高冰柱数量越多，但是这收招也太慢了，老头子果然体力不行啊。



Lv: 1/20/30

北条老头返老还童的一招，戴上帽子后攻击速度提高，普通攻击间隙时间大大减少，技能等级越高延续时间越长，但防御力大幅度降低，有枪兵时不建议使用。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	鹿刀枪钢广	450	无	无
RANK2	鹿刀枪重广	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	鹿刀枪裂斧	450	冰	一定时间冻住命中的敌人
RANK4	鹿刀枪花剑	550	无	会心一击几率提高
RANK5	鹿刀枪剑豪	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	鹿刀枪骑士	900	冰	一定时间冻住命中的敌人
RANK7	小田原提灯	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	鹿刀枪豪球	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	家宝“刺盾”	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	家宝“突盾”	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	家宝“铁盾”	650	受攻击不容易硬直

本愿寺显如

信财成皇



人物介绍

日本战国最大的宗教门派“一向宗”第十一代法主。“一向宗”大幅简化教义和降低入教门槛，广受底层百姓拥戴，连山贼海盗也争相归附，甚至出现农民把收入先捐寺院再交税款的情况。

但织田信长不能容忍自己的地盘里有不稳定因素，他要求本愿寺势力撤离石山，并打压本愿寺的经济收入。终于在 1570 年，本愿寺利用信长集中兵力应付其他大名的机会，向信徒发动了战争命令，交战地区的农民也纷纷拿起武器加入一向宗的队伍。

但一向宗毕竟是以未经训练的平民为主，信长最终还是掌握了局面，夺回大部分失地，并以比睿山包庇敌人为由将这座佛教名山杀得鸡犬不留。显如也不肯放弃，他抓住这个机会，宣称信长是“第六天魔王”，是“佛敌”，一向宗门徒在对佛敌的战斗中死亡必定能进入西方极乐，这种精神麻醉法大大加强了一向宗的斗志。

但是武田信玄的去世改变了一切，信长得以腾出手来，联合水军夹击越前和长岛，超过五万名一向宗信徒被屠杀。织田军趁胜追击，包围石山本愿寺，由于本愿寺有毛利家的水军支持，无法断其粮路，双方展开了长期拉锯战，直到织田军战胜毛利军后，援助断绝的石山本愿寺还坚守了整整两年。

1580 年，彻底弹尽粮绝的本愿寺显如终于投降，退出石山前往纪伊隐居。他的儿子本愿寺教如不甘心失败，但反抗被信长轻易击破后也选择了归降，随后信长将石山本愿寺焚毁。本能寺之变后，一向宗与羽柴秀吉重新建立友好关系，但已不复当年的影响力，本愿寺显如本人则在 1592 年因病去世。

初期能力

体力：31000
攻击力：444
防御力：200

战极觉醒等级

二级觉醒………LV5
三级觉醒………LV25

装备道具数量

四个………LV15
五个………LV35

普通技

这是个只看前方的粗人，大部分招式都针对前方攻击，而且出招速度比较慢，果然是肌肉太发达以致影响了反应吗？总之，本愿寺的优势就胜在皮糙肉厚，挨几下打也没事，算了不和他计较，谁叫他是搞笑角色。玩家用此人时要对其移动速度和出招速度有心理准备。

BASARA 技

编辑们最厌恶的一招，“用钱砸死你”！从怀里掏出大把金币朝对方脸上丢过去，虽然攻击力不算太高而且攻击距离是相当的小，但胜在观赏性强，反正这人也是个娱乐角色……

七级武器人物图



加大号杠铃一个，果然是适合这个筋肉大师的武器，被这个玩意抡中，估计比被禅杖抽中还惨。

固有技



Lv: 1

跳起来用双脚踹飞敌人，助跑距离加长后威力也会变大，但是会有个摔倒在地的硬直时间。近距离飞踹则可以看到显如和体型完全不匹配的轻盈……



Lv: 1/10/40

吃下特制食物，攻击力上升，防御力下降，并且在最后有个爆气的攻击判定。在效果持续期间再用一次则是对面前敌人的乱打。准备时间太长而且范围极短，不配合专用装备基本是废招。

武器

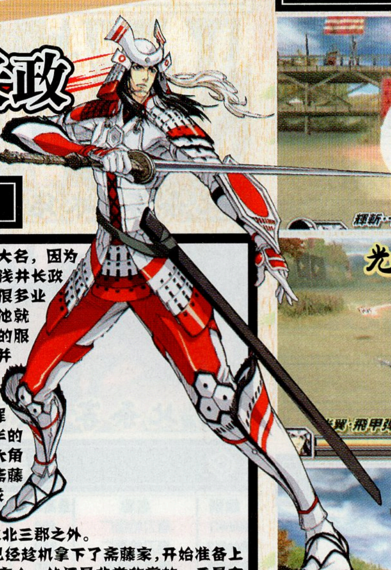
级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	杓杖“荒稼”	450	无	无
RANK2	杓杖“宴”	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	杓杖“伟居俺”	450	光	发动属性攻击是破防
RANK4	杓杖“丝目无”	550	无	会心一击几率提高
RANK5	杓杖“怒流”	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	杓杖“黄金持”	900	光	击倒敌人可回复 HP
RANK7	杓杖“骂亚边流”	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	杓杖“筋绮罗金”	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	豪羽衣“豪雅”	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	豪羽衣“强韧”	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	豪羽衣“傍若”	650	受攻击不容易硬直

浅井长政

信义不倒



人物介绍

日本战国著名的年轻大名，因为他年轻的时候就死了。在浅井长政短暂的一生中还是做出了很多业绩的，比如年仅 16 岁时，他就因为受不了家族对六角家的服从，把软弱老爹逼得让位，并公开宣布脱离六角家，这当然引起了六角家的不满，但是气势汹汹来问罪时，却被兵力不到他们一半的长政打得落荒而逃。此后六角家抹不开面子，又联合了斋藤家一起来打，依然不能成功，反倒被浅井长政反咬一口，浅井家势力扩展到江北三郡之外。

与此同时，织田信长已经趁机拿下了斋藤家，开始准备上洛。对浅井家这个年轻当家人，他还是非常欣赏的，于是在 1563 年他把妹妹阿市嫁给长政，两家结成战略同盟，这一年，阿市 16 岁，浅井长政 18 岁。此后浅井长政成了织田信长最信赖的盟友之一，这个关系一直持续到 1569 年。

在这一年，幕府将军足利义昭联络各地大名，组织"信长包围网"，历来与将军关系密切的朝仓家首先站出来响应，于是信长联合德川家康对朝仓家发起了进攻，很快朝仓军就节节败退。但是对于浅井家来说，朝仓家是过去曾屡次帮助自己的大恩人，经过一番激烈争论，"必须援助朝仓家"的意见占据了上风，浅井长政不得不向自己视若兄长的织田信长举兵。

得知消息后，信长大为震惊和愤怒，这次背叛直接把他的后方暴露给了敌人，织田军开始了惨烈的大撤军，信长回到居城岐阜时据说身边只剩 10 人，其惊险可想而知。当然，浅井长政此举也肯定将面临信长的报复，此后几年，浅井和朝仓家一样承受了织田军疯狂的攻势。

1573 年，朝仓家被织田军夷为平地，因无力出兵只能眼睁睁看着的浅井长政知道，接下来就该轮到自己了。当年 8 月，织田大军包围浅井家居城小谷城，直到这时信长还抱有一丝幻想，希望长政投降，但是长政拒绝，只是把阿市和三个女儿送回织田军，自己点燃天守阁后切腹自尽，年仅 28 岁。

初期能力

体力：20000
攻击力：274
防御力：120

战极觉醒等级

二级觉醒………LV30
三级觉醒………LV70

装备道具数量

四个………LV20
五个………LV50

故事模式关卡一览

第一章	姉川成败战
第二章	ザビ－教追放战
第三章	姉川降魔战
第四章	农民护卫战
第五章	安土定城战

普通技



前三斩速度较快，第四斩对周身 360° 的敌人造成伤害，最后将敌人挑空后下斩，最大伤害集中在最后一击上。如果想靠浅井打高连击数的话推荐到第四斩后，稍微停顿下再从第一斩从新开始，这种按法在杂兵群中依然好用。

固有技

辉斩·十文字



Lv: 1/10/45

浅井长政最早习得的固有技之一，发出的十字吹飞面前的敌人，等级的提高追加攻击次数。有比较装 B 的亮相，总体上来讲是针对武将使用的固有技。

光翼·飞甲弹



Lv: 1

将浅井长政手中的盾发出去攻击前方的敌人，要我说光翼·飞甲弹就是浅井最烂的一招，打不到周身距离的杂兵不说还会有不小的破绽，不推荐使用，一旦习得其它固有技立即更换。

天空·烈翔剑



Lv: 5

号称正义的一招，将正前方小范围的敌人挑到空中，可以使用普通攻击在空中连击，也可以再次按△直线下冲。依然是对单个武将的招数，杂兵太多的情况下空中连击落地后会有破绽，尽量用直线下冲结束烈翔剑。

刮目·突进击



Lv: 15/20/35

和片仓小十郎穿月类似的高速突击技，但只能突击一次，刮目·突进击随着固有技等级提升 HIT 数增加。浅井最值得信赖的技能，高速突击对杂兵和武将都有不少的伤害，对武将时出招速度极快，推荐随身装备。

理力·装光



Lv: 25/40/55

一定时间内武器变成星球大战中的光剑，并出现光盾，物理攻击效果增加，固有技等级提升时理力·装光的延续时间增加。该技能增加攻击范围，造出光剑需要摆出假面超人的姿势，找个没人的地方使用吧。

无言·即杀



Lv: 50

浅井长政的四字真言攻击，最后一招敌人处于杀阵之中并在浅井收招的同时倒地，每按出一招屏幕就会出现一个字，按键不能过快，要稍微有些延迟，时间间隔相同，每斩攻击力都不低，但按错就会有破绽。

BASARA技



浅井长政的 BASARA 技并不太好用，前几招攻击还能打到人，后几下的的十字爆裂容易打空，如果十字光剑锁的不是你要打的武将，收招时就有危险了。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	浅井一文字"闪"	450	无	无
RANK2	浅井一文字"封魔"	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	浅井一文字"新光"	450	光	发动属性攻击时破防
RANK4	浅井一文字"义刃"	550	无	会心一击几率提高
RANK5	浅井一文字"退魔"	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	浅井一文字"天光"	900	光	发动属性攻击时破防
RANK7	浅井一文字"雨不"	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	浅井一文字"霸邪"	1300	光	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	攻防具"正道"	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按 R1)
RANK2	攻防具"义道"	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	攻防具"真道"	650	受攻击不容易硬直

七级武器人物图



浅井长政的 7 级武器是一把红伞，一定是他和阿市一起用的情侣伞，死死团最高怨念!!

剧情

织田信长想与当时势力强大的浅井家结盟，于是将妹妹阿市嫁与浅井长政。阿市号称战国第一美女，浅井能娶到这么一个老婆当然很高兴，但就在婚礼的途中，今川义元的影武者军队出现了，浅井当然不会让他胡来，"阿市，看我英勇的身姿吧！"浅井将前来捣乱的今川影武者全部打败，继续结婚仪式。这时在远处，明智光秀正在暗中观察着这一切。



就在结婚仪式再开的时候，浅井收到了扎比教的邀请，说是可以获得永久的爱情。但原来这是个陷阱，浅井打败了扎比之后，阿市竟然在他身后举起了镰刀……但是她并没有动手，毫不知情的浅井还送给了阿市一朵百合花，让她感动万分。

得知暗杀失败的织田信长毫不犹豫地向浅井长政发起了进攻，而这时长政仍然被蒙在鼓里。在和明智光秀的交战中，长政得知信长把妹妹嫁给他，只是为了瓦解浅井和朝仓联盟的第一步而已。

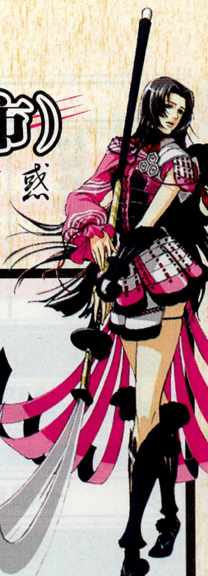
"阿市，他为什么还活着，不能完成自己使命的女人，没有资格做我的妹妹！"织田信长见到浅井和阿市，说出了让浅井万份吃惊的话，浅井转身看着阿市，阿市无言以对，转身逃走了。就在信长将要杀掉浅井的时候，阿市冲出来拉住了信长的手，在她的请求下，信长才饶了浅井一命。"靠女人才能活下来，浅井，你也有今天……"信长的话深深刺痛了浅井的自尊心。



失意的浅井长政在解救了村民的危机之后，决心要找信长做个了断，在打败了魔王之后，浅井只对阿市说了一句话"回家吧……"，于是二人在夕阳下深情相拥……

お市(阿市)

幻妖言惑



人物介绍

织田信长的妹妹，拥有"战国第一美女"称号，继承魔王的血脉，命运有如被诅咒一般的悲惨女性。由于战国时期的女性地位问题，虽然阿市备受信长宠爱，但还是被当作政治筹码嫁了出去——至于两口子还很恩爱，纯属巧合，总之阿市和浅井长政成了令人羡慕的狗男女，但是诅咒在几年后还是来了，浅井长政出兵帮朝仓家对抗织田信长，于是迎来了末日。长政死后，阿市被送回织田家，按照常理，接下来的日子她就该在寂寞中度过，但是本能寺之变后，织田家的人只想把这个著名的人妻美女当作新筹码。最后中签的是柴田胜家，只是要娶阿市需要运气，胜家已经把运气耗光了……一年后，妒火中烧的羽柴秀吉打上家门口，柴田胜家自尽，阿市也觉得人生木有希望啦，嫁个帅哥也死了，嫁个大叔也死了，难道要我嫁给城下那只杀了我孩子的猴子吗……她的死也使得这件事成了定案：凡是和阿市有过××关系的男人都不得好死！比如浅井长政，比如柴田胜家，比如织田信长……呃，织田信长有对自己妹妹下过手么，天晓得。

但是阿市的死亡并未使得诅咒的血脉断绝。她和浅井长政有三个女儿，长女就是给丰臣秀吉生下唯一儿子的淀君（茶茶），正是这个以"目无远见""溺爱儿子"和"狂妄自大"闻名的女人把本系秀吉一派的福岛正则等人赶到了德川家康那边，也正是这个女人把丰臣秀赖养成了一无是处的废物，是这个女人的固执让真田幸村等名将绝望地战死沙场……总之，是个让人看了就生气的女人。最后，当大坂城被德川军攻陷的时候，她选择了和父母一样的道路，与儿子一起消失在烈火中。

次女阿初，她受到的诅咒包括没有生育后代和老公在关原之战时站错队，导致战后差点被没收领地，最后被送往江户做人质，独老终生。末女阿江，又名小督，第一个老公被没收了领地，第二个老公死在了朝鲜，几年后嫁给德川家康的儿子秀忠，但是在关原之战中秀忠又被真田昌幸区区几千人拖住脚步，差点让家康输了战争……

初期能力

体力：18000
攻击力：254
防御力：100

战极觉醒等级

二级觉醒………LV30
三级觉醒………LV70

装备道具数量

四个………LV20
五个………LV50

故事模式关卡一览

第一章	姊川降魔战
第二章	长条铳击战
第三章	手取川の战い
第四章	最北端一揆勃发
第五章	本能寺宿命战

普通技

阿市的普通技连击动作缓慢，但由于使用的是长刀，范围还算不错，特别是拿双刀旋转的那几击，可以把周围的敌人都勾到自己身边，然后用横竖两斩击飞，最后一击威力很大，如果配合第8招必然爆击的道具的话，威力将更加强劲。



固有技

抱け我が胸 Lv: 1



抡起长刀将周围一片的敌人勾到自己身边，这招范围极大，在人多的时候用非常好，勾到自己身边后可以接普通攻击，敌人集中起来后打起来更加方便。

开け根の国 Lv: 1



蹲到地上并从地面召唤出无数黑手，附带暗属性，可以吸取敌人的HP，由于阿市蹲在地上不能动，被攻击只有挨打的份。在HP比较少时使用范围会有所加大，伸出的黑手也更多，效果更佳。总的来说观赏性大于实用性，在低难度下可以用用，高难度下就别自虐了。

震え我が背 Lv: 5/15/30



使用两把长刀旋转着将周围一片敌人击飞，攻击范围很大，击飞距离也比较远，这招升级之后可以增加HIT数，在升到最高级的时候还能附带暗属性，在敌群中突围用这招再合适不过了，唯一的缺点就是收招时那个妖娆的起身动作，浪费了时间增加了危险性。

来れ根の暗 Lv: 10



和"开け根の国"的出招姿势差不多，往地上一蹲，召唤出巨大的黑手，抓敌人之后推出一段距离，然后一把捏住。这招为暗属性，可以吸收敌HP，阿市的剩余HP量比较少的话，黑手会变得巨大一些。这招清理正前方杂兵不错，但推的那一下对骑兵无效，最后捏不住的话，阿市就有受攻击的危险。

食え彼の肠 Lv: 20/25/40



挥刀将敌人打飞到空中，追加按键的话可以在空中追打敌人，升级之后追打的次数会变多，升到最高级后，这招的持续时间可以达到非常长，足足可以把敌人在空中耗死。

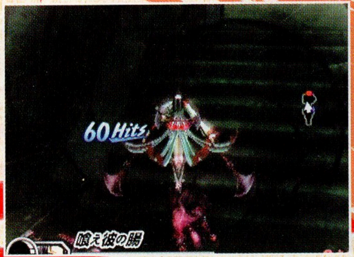
呻け死の华 Lv: 35



在身体周围召唤出黑手攻击敌人，召唤时可以缓慢移动，但HP会徐徐减少，防御力也会大减，虽然这招看起来很炫，但在有武将的时候用这招就是自己找死。

BASARA技

旋转着挥舞镰刀攻击，前几下攻击力都不高，还容易把敌人打到空中，这样会减少攻击次数，所以要尽量将敌人保持在开阔的地方。最后放出怨气突进是威力最大的阶段，只有敌人身处地面时才能全中，如在空中就达不到最好效果。



武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	双稚刀"恸哭"	450	无	无
RANK2	双稚刀"薄命"	350	无	BASARA槽增加速度变快
RANK3	双稚刀"别离"	450	暗	发动属性攻击时破防
RANK4	双稚刀"绝愁"	550	无	会心一击几率提高
RANK5	双稚刀"薄幸"	800	无	BASARA槽增加速度变快
RANK6	双稚刀"散华"	900	暗	击倒敌人可回复HP
RANK7	双稚刀"咒恨"	1000	无	会心一击几率大幅度提高
RANK8	双稚刀"落阳"	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	悲怜	300	攻击反弹判定时间变长(攻击瞬间按R1)
RANK2	雾情	400	受伤害时BASARA槽增加量上升
RANK3	残幸	650	受攻击不容易硬直

七级武器人物图



阿市在这游戏里就完全是一个怨妇，从招式和对白就可以看出，七级武器则更加说明了这一点——头上钉了个钉子的草人，没错这草人就是诅咒别人用的，而阿市的普通技后几招还会分出一把锤子，不用说就是用来敲这个草人的了。

剧情

为了报浅井长政和朝仓义景的夹击之仇，织田信长率大军进攻浅井，兵临城下之后，浅井打算让他的妻子也是织田的妹妹——阿市前去求情，但是被浅井背叛过一次的织田信长不愿意原谅他，并想要杀死阿市。在危机之际，浅井冲出来替阿市挡了一枪，倒地而亡。织田信长留下一句"是你害死了浅井"后离开，只留下哭天喊地的阿市在身后。



失去浅井之后，被信长带回的阿市像人偶般过着失神的日子，在这种情况下，信长带着阿市迎击武田军，进而进攻上杉军。打败上山谦信之后，阿市恍惚中似乎听到了浅井鼓励她的声音，于是她怪笑着向着信长的下一个目标——最北端一葵前进了。

在敌军阵中，阿市仿佛听到浅井的声音，"全部……全部……全部杀掉……"阿市和心中的声音一起反复念着，就连自方的浓姬和森兰丸也没有逃过阿市充满怨念的镰刀。踏过他们的尸体，阿市怪笑着离开了，她前进的方向，正是信长所在的本能寺。

"信长大人，浅井大人说了，他想要你的头。"阿市独自一人杀入本能寺。

"想要我的头……究竟是浅井，还是你呢？"兄妹二人见面后，互相怪笑着开始了战斗，最终信长还是倒在了阿市的镰刀下。在本能寺冲天的火光中，魔王轰然倒下，只留下阿市一人独自流下眼泪，这眼泪是因为悲伤，还是悔恨，已经不得而知，只化为一阵尘，消失在本能寺的废墟之中。



片仓小十郎

仁吼义侠



人物介绍

本名片仓景纲，是伊达家着名的智将，伊达政宗最信赖的家臣之一，因智勇双全有“伊达军师”的称号，并与直江兼续同列为“天下两大陪臣”。原本是米泽地区的神官之子，因母亲曾当过伊达政宗的乳娘而与伊达家拉上了关系，片仓本人也很争气，在小时候就被称为有才华之人，因而被伊达家看中成为家主伊达辉宗的侍从，伊达政宗出世后，片仓景纲被指派为政宗的近侍，也可以看出辉宗对他的重视。

伊达政宗最出名的特征自然是独眼，当时他由于得病导致右眼坏死突出，家里人都不敢看他，片仓所做的第一件事就是强行把这只眼睛挖掉……虽然听上去很恐怖，但却因此举得到了政宗的信任。1584 年，政宗成为伊达家新家主后片仓景纲也成为紧随他左右的家臣。次年，因伊达辉宗被二本松义继欺骗身亡，伊达政宗愤怒地发兵报复，在人取桥与佐竹家、芦名家的三万联军交锋，人数不足一万的伊达军很快陷入重围，这时片仓景纲大喊“我就是伊达政宗”引开了敌人的注意力，伊达政宗趁机发起反击，奇迹般击溃了数倍于己的敌军，片仓的机智和英勇也受到广泛赞誉。

随后不久，伊达家展开了对芦名家的攻势，在摺上原战役中，片仓景纲率军勇猛突击，最终令伊达家获得压倒性胜利。挟此役余威，伊达军一口气攻占日本东北大部，领地逼近关东地带，但此时丰臣秀吉的优势已经很明显，伊达家想要争夺天下的前景也变得非常渺茫。在片仓的劝说下，伊达政宗终于决定放弃与秀吉一争长短的打算，在秀吉大军围攻北条家时前往表示臣服，也因此保全了领土。在拜见秀吉时，秀吉得知是片仓劝服伊达政宗后，想顺便拉拢片仓做自己的家臣，被片仓拒绝，也让政宗和秀吉对他更为看重。

秀吉去世后，关原之战一触即发，片仓景纲建议伊达政宗出兵，援助被上杉军攻打的最上家，政宗听从后果然站对了立场，德川家康战后对支持自己的最上和伊达家都给予赏赐，上杉家则沦落到要背井离乡的惨境。这之后天下基本平定，片仓景纲被政宗赐予大名级的家臣待遇，片仓亦发挥自己的内政能力将领地开发得非常繁荣，他逝世时，有六人追随殉死。

初期能力

体力：26000

攻击力：314

防御力：150

战极觉醒等级

二级觉醒………LV30

三级觉醒………LV70

装备道具数量

四个………LV20

五个………LV50

故事模式关卡一览

第一章	人取桥の战い
第二章	武田战线强行突破
第三章	双龙の决斗
第四章	长谷堂风云战
第五章	大佛殿炎上战

普通技



片仓普通攻击速度不快，但刀刀都是极有的力度斩技。后期发出的左右两斩弥补了攻击范围小的不足，从第三斩开始就会让敌人处于长时间硬直状态，突刺后最后浮空一斩实际上是范围技，且威力十分巨大。

固有技



Lv: 1/10/30

第一斩击晕周身小范围的敌人，随后发动强力一闪击飞被击晕的敌人，等级提升，攻击范围变大，HIT 数增加，出招迅速。



Lv: 1/20/40

等级全满时，连续两段冲击，同时对前冲范围的敌人有吹飞效果，蓄力后威力增加，但只能冲刺 1 次，片仓小十郎最实用的技能，对杂兵效果明显。



Lv: 5

将敌人打到空中，可继续追加攻击，最后再将敌人下斩到地面。月煌只能攻击正前方的目标，一旦挥空就有不小的破绽（在空中时也容易被人击中），地上的最后一招收招时间过长。



Lv: 15/35/55

最高 HIT 的固有技，可跟在普通技之后使用，随着等级的提升攻击 HIT 数增加，最后一斩可以远距离吹飞敌人，推荐使用。对武将单挑时一旦命中就会造成连续伤害，如果打空就立刻停止按△发出最后一击。



Lv: 25

坐在地上小幅度增加 BASARA 槽，待敌人接近后急速发出一斩，这招是用来耍帅的么，蹲在地上时被砍那是刀刀见血，请放弃靠它战斗的想法吧。如果单纯为了蓄积无双槽，只能用在非封闭场所的武将战中。



Lv: 45/55/65

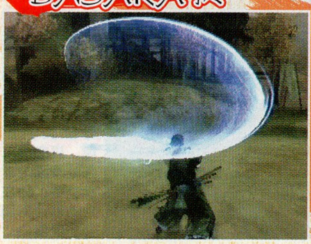
对前方一条直线的敌人发出雷击，习得等级较高，固有技每提升一级增加一次攻击次数。这招最大的缺陷就是蓄力时间过长，BOSS 是不会乖乖让你出这招的。鸣神算是片仓小十郎华丽但不实用的固有技了。



Lv: 60

片仓小十郎最后习得的固有技，按住□可以蓄力 3 级后发动，一定时间内处于极杀状态，此状态下无法防御和回避（依然会受伤害），虽攻击范围变小，单凭借攻击无硬直就能打回大多数敌人的攻击。

BASARA技



片仓小十郎的 BASARA 技为连续斩技，对 BOSS 的追打效果更明显些，对杂兵的效果就没有对单个目标那么好了，唯一可惜就是有效斩击数稍微少了些，总的来说还是比较实用的 BASARA 技。

武器

级别	名称	最高攻击	属性	特殊效果
RANK1	黑龙	450	无	无
RANK2	刚龙	350	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK3	武龙	450	雷	攻击时向周围放出雷球
RANK4	护龙	550	无	会心一击高几率提高
RANK5	玄龙	800	无	BASARA 槽增加速度变快
RANK6	暗龙	900	雷	攻击时向周围放出雷球
RANK7	滋养	1000	无	会心一击高几率提高
RANK8	霸龙	1300	无	连击判定时间延长

防具

级别	名称	最高防御	特殊效果
RANK1	智慧	300	攻击反弹判定时间变长（攻击瞬间按 R1）
RANK2	是空	400	受伤害时 BASARA 槽增加量上升
RANK3	般罗若	650	受攻击不容易硬直

七级武器人物图



是片仓一根葱打天下吗？不不不，其实他身上背了一捆葱!!

剧情

伊达政宗和片仓小十郎正在后院用木刀练习的时候，部下突然传来了消息，松永久秀这个贱人把伊达的部下抓走当作人质，而交换的条件是伊达的六把刀。听到这个消息伊达和片仓一起前往人取桥准备夺回人质。



但是卑鄙的松永久秀在得到政宗的刀之后趁机将政宗打下了山崖，片仓找到伊达后发现他受了重伤，昏迷不醒，于是片仓决定将伊达带回奥州。但是挡在他们面前的，是严阵以待的真田幸村，突围的任务就只有片仓小十郎一个人来完成了。

真田幸村在和片仓小十郎的交战中，偶然看见了被部下搀扶着离开的伊达政宗，他顿时明白了事情的原由，并主动放下武器放片仓过去了。但片仓并不知道，这时另一个危险人物已经盯上了他，那就是神出鬼没的忍者——风魔小太郎。

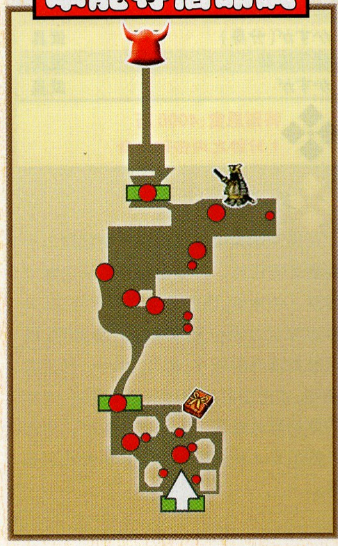
回到奥州之后，醒来的伊达政宗对片仓小十郎抛下同伴带着他独自逃走的事非常不满，但片仓这样做也是为了大局着想。伊达这时伤还未好，但是他坚持要出战救回同伴，片仓只好用武力来阻止他。

打败了松永久秀派出的刺客风魔小太郎，片仓独自一人杀入了松永的老窝，准备救出被俘的伊达军士兵，并夺回伊达政宗的六把刀。在突击的过程中，伊达政宗也突然出现，和片仓并肩作战。



两人合力打败了松永久秀之后，片仓小十郎为擅自带伊达逃离和把伊达打倒的事切腹谢罪，但伊达立刻阻止了他，两人和部下一起从归于好。

本能寺宿命战



关卡难易度 ★★★★

织田信长	道具	丹羽长秀	武具
堀秀政	道具	佐々成政	武具
泷川一益	道具	池田恒兴	武具
川尻秀隆	道具	蒲生氏乡	武具
佐久间信盛	武具	柴田胜家	道具

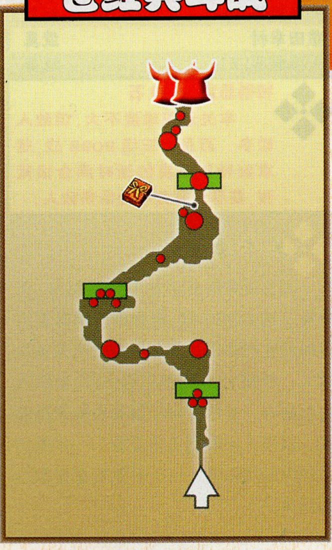
特别恩赏:1000 石
击破所有精锐部队队长

关卡要点

进入大殿的大阶梯之后左右两边分别有一个路线，其中一条分支路线的屋顶上有不少宝箱,别错过了。如果是用风魔的话空中二段跳可以方便地跳到对面的屋顶上。

路上有不少火枪兵，被他们一起开枪射击可不是好受的，最好利用游戏的设计缺陷，把视角调整到看不见他们再靠近,这样他们就不会开枪打你了。

苍红共斗战



关卡难易度 ★★★★

明智光秀	道具	明智光忠	道具
森兰丸	武具	柴田胜家	武具
斋藤利三	道具	堀秀政	武具
津田信春	道具	泷川一益	道具
四王天政孝	武具	川尻秀隆	武具

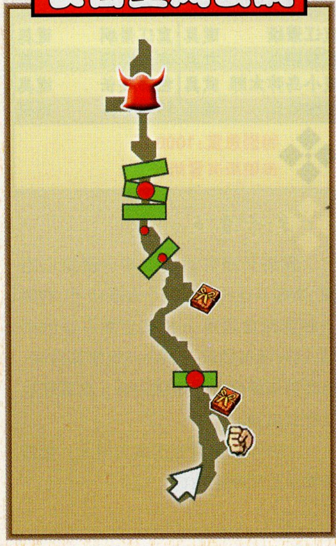
特别恩赏:1000 石
进入 BOSS 战后，在一分钟内击倒明智光秀和森兰丸

关卡要点

开始不久有明智军的自杀爆弹部队从背后接连来袭,小心不要被偷袭炸到;半路上森兰丸和明智光秀会内讧，利用这个机会捡便宜打人吧。

为了取得特别恩赏，在路上尽量多杀人攒满 BASARA 槽和战极觉醒,到了 BOSS 战后先战极觉醒打一半后放 BASARA 技即可快速解决战斗。

长谷堂风云战



关卡难易度 ★★★★

风魔小太郎	武具
三好三人众	道具
条原长房	武具
十河一存	道具
赤泽宗传	道具

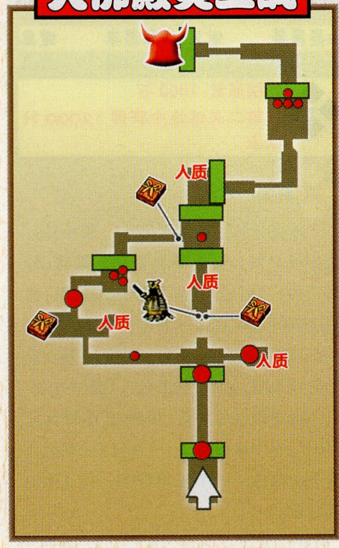
特别恩赏:500 石
打败全部忍者头,之前的几个都很简单，最后两个忍者头藏在 BOSS 战的场景里，要把风魔小太郎的 HP 打到一半的时候才会出现,把忍者头都打完获得特别恩赏。

关卡要点

有大量的忍者埋伏在地面，走近就会跳起来发手里剑，走 Z 字形路线比较安全,可以躲过他们的手里剑。

本关是片仓小十郎故事模式特殊道具获得关卡，特别恩赏获得之后宝箱出现在 BOSS 战场景的门口。

大佛殿炎上战



关卡难易度 ★★★★★

松永久秀	道具	十河一存	武具
三好三人众	道具	赤泽宗传	道具
七条兼仲	道具	池田长正	武具
条原长房	武具	野口冬长	道具

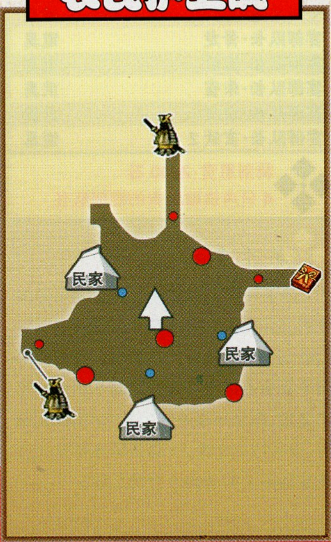
特别恩赏:2000 石
破坏所有的不死香炉

关卡要点

本关有不少人质，救了之后可以得到金钱奖励,切勿错过。在地图中部的那几个宝箱被一道门隔着，需要迅速到达该地点击破三好三人众那道门才会打开,迟了的话就不会开了。

本关还有一些狭窄的街道有火枪兵守住,我们可以背对着他们来靠近,因为没有显示在屏幕上的敌人是不会攻击的,这是利用了游戏的设定缺陷。

农民护卫战



关卡难易度 ★★★

野口冬长	道具	三好三人众	武具
赤迟宗坛	道具	三好三人众	道具
池田长正	武具	三好三人众	武具
海部友光	武具		

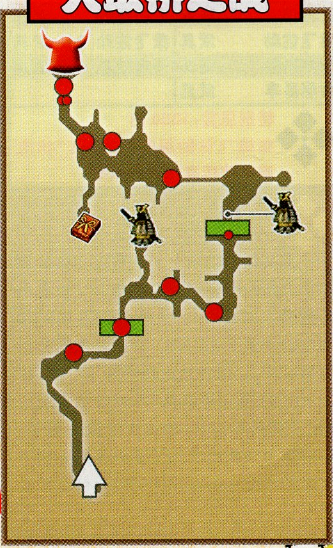
特别恩赏:2000 石
保证至少 1 个民家不被摧毁。

关卡要点

只要保证有 1 个民家不被摧毁即可,因此不用过于担心民家被破坏,集中保护一家。一定要优先解决锤兵队队长,三好三人众出现后冲过去快速击杀,干掉三人众后保证 1 家民家就能拿到特别恩赏，本关时间比较急迫要来回在几个民家门口游走。

在几个民家门口游走的时候可以顺便击破几个敌武将取得道具和武具。

人取桥之战



关卡难易度 ★

松永久秀	武具	赤泽宗传	武具
三好三人众	道具	池田长正	道具
七条兼仲	道具	海部友光	武具
野口冬长	武具	大西觉养	道具
十河一存	道具	筱原长房	武具

特别恩赏:4000 石
"冰穴爆发"事件发生后，把所有冰块击碎即可

关卡要点

冰块后往往隐藏有敌人据点或宝箱，即使不想获得特别恩赏也把冰块全部击碎的好。

冰块的位置在屏幕小地图上会有显示,可以方便地确认位置。

道具地点

武器地点

金钱获取点

敌总大将

敌武将

道具地点

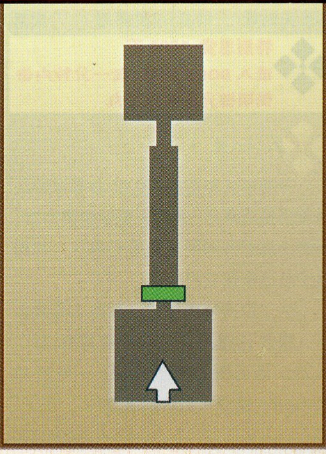
武器地点

金钱获取点

敌总大将

敌武将

热血！武田道场一



关卡难易度 ★

天狐假面(1)	武具
猿田幸村	武具
天狐假面(2)	道具

特别恩赏:2000 石

本关过关难度不大，但敌人较多，而且有三场 BOSS 战，想拿到特别恩赏的话时间会很紧张，要尽量有效率地杀伤敌人。

关卡要点

本关过关难度不大，但敌人较多，而且有三场 BOSS 战，想拿到特别恩赏的话时间会很紧张，要尽量有效率地杀伤敌人。武田 KUSO 道场第一关，由猿飞佐助把守，虽然他戴个面具自称天狐假面，但是人都看得出他是谁……本关的 KUSO 场面很多，一下子觉得武田家亲切起来了。

天王山抹消战



关卡难易度 ★★★★★

猿飞佐助(分身)	道具
かすが(分身)	武具
猿飞佐助	道具
かすが	武具

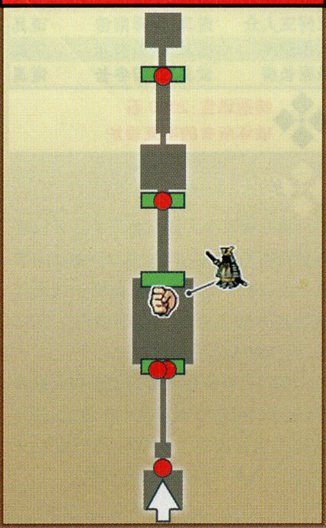
特别恩赏:4000 石

1 分钟之内击破分身

关卡要点

由于本关只需要击破分身就能入手特别恩赏条件，并且击破分身后还要干掉两人的本体，因此不推荐背水战法，只要出来能放两个无双杀掉分身即可，推荐装备猛将の怒り、备えの神水、代价の蒂纽。击败分身后周围有不少回复，吃完回复后再杀掉猿飞佐助和かすが，值得一提的是本关获得的都是豪华武具和道具。

热血！武田道场二



关卡难易度 ★★★

火男假面	武具	武田胜赖	道具
山县昌景	道具	内藤昌丰	道具
山本勘助	武具	马场信春	武具

特别恩赏:1000 石

在第二关试炼中获得 12000 分以上

关卡要点

本关单纯过关难度不大，第一关针山修行只要打败所有敌部队长即可，但第二关打地鼠要获得高分却不容易，建议选浓姬这种有远程攻击的角色，这样不必冲到面前也能打到。武田 KUSO 道场继续表演，其中"武田名产·操作失败"是非常有趣的冷笑话。最终 BOSS"火男假面"，是个身材高大，一身红装，拿把大扇子的角色……不过很奇怪，猿飞他们没出现。

手取川の战い



关卡难易度 ★★★

上杉谦信	武具	长尾政景	武具
直江兼续	道具	直江景纲	道具
斋藤朝信	武具	本庄实乃	武具
鬼小岛弥太郎	武具	色部胜长	道具
甘粕近江	道具	柿崎景家	道具

特别恩赏:1000 石

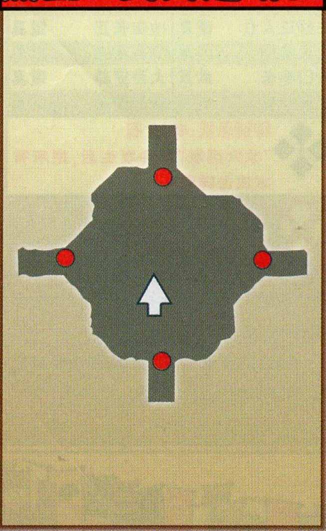
击破所有雪组长

关卡要点

雪组长出现后会绕着地图中心跑圈，堵截到他们之后逐个击破即可。快到上杉前时会发生上杉军全军突进的剧情，这时所有的敌人都会向玩家冲过来，但之前如果是逐个击破的话，到现在也没什么威胁。

上杉军的骑兵突击威力很大，最好不要从正面接近他们。

热血！武田道场三



关卡难易度 ★★★★★

武田信玄	道具	武田胜赖	武具
猿飞佐助	武具	猿飞佐助(2)	武具
山本勘助	道具	马场信春	道具
内藤昌丰	武具		

特别恩赏:1000 石

在猿飞佐助解除"分信玄"状态前击破所有信玄影武者

关卡要点

本关地形特殊，大家可以充分利用四个方向的小道把敌人堵着打（也要小心被敌人堵着打），另外 BOSS 战时猿飞佐助不属于 BOSS，打败武田信玄后就会过关，记得在这之前把猿飞打掉。武田 KUSO 道场最终话，不过是笑料最少的，只有武田信玄（他终于不戴面具了）从岩浆里飞身而出的惊悚场面给人留下了深刻印象——这家伙到底是什么怪物啊?!

姉川成败战



关卡难易度 ★

今川义元	武具
宴部队长·青龙	道具
宴部队长·玄武	道具
宴部队长·朱雀	武具
宴部队长·白虎	武具
宴部队长·玄武 2	道具

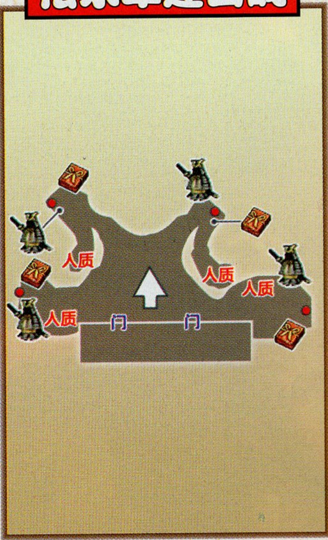
特别恩赏:2000 石

4 分内击破所有的宴部队长

关卡要点

本关的特别恩赏条件和是否击破假今川义元无关，只要在 4 分钟内击破所有的宴部队长就会满足条件，由于北边两个宴会点都有马匹，因此不用担心移动速度，假金川都是体力和 BASARA 回复，没有打的必要，一路击破宴部队长并拿走地图上的道具 4 分钟足够。

松永军迎击战



关卡难易度	★★★★★
松永久秀	武具

特别恩赏:16000 石
救出所有人质

关卡要点

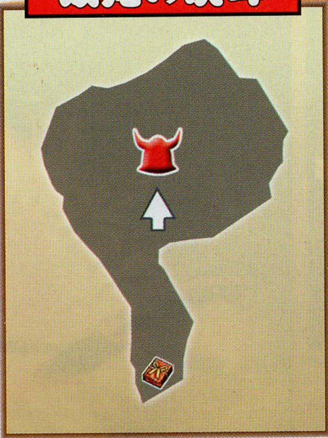
这关难度颇高，想要达成特别恩赏，必须要用移动速度快的强力角色，因为在救人的同时，门肯定会被人攻，救出人之后顺便把道具拿了，然后立刻返回打突击兵长，顺便等待人质进门。

炸弹兵出现后要特别注意，在他向你冲过来的时候一定要以突击的固有技逃掉，不然很可能被炸到或者在打炸弹兵的时候被其他兵打到。

仁王车出现后会直奔城门而去，一定要优先击破它，不然会给城门造成大伤害。

松永久秀出现后把觉醒用了打他一段，然后用觉醒下的 Basara 技解决战斗。

双龙の决斗



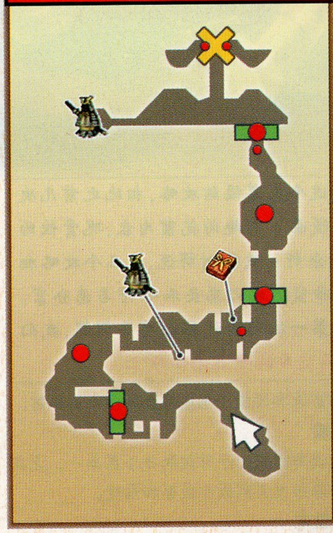
关卡难易度	★★★
伊达政宗	武具

特别恩赏:4000 石
30 秒以内击破伊达政宗

关卡要点

普通难度下只要角色的武器等级够高，30 秒两次杀掉伊达政宗还是很轻松的。但在困难以及究级难度下，就有一定的难度了，推荐装备 BASARA 技伤害 1.5 倍猛将の怒り，对敌伤害 1.5 倍，自身受 3 倍伤害的愚か者の法，以及 BASARA 满槽状态出击的备えの神水，和代价の蒂纽。依靠普通攻击后接 BASARA 技迅速击破 2 次伊达政宗。

武田战线强行突破



关卡难易度	★★		
真田幸村	武具	秋山信友	道具
山县昌景	道具	小山田信茂	武具
山本勘助	武具	内藤昌丰	道具

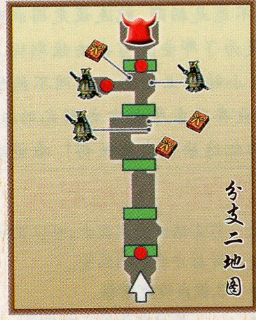
特别恩赏:4000 石
在街道防卫战中守住街道（街道耐久度不被减完）

关卡要点

想要守住街道，就要不断击破武田军的突击队长，打到后来三个门全开，三座桥全通，我们的动作也要快点才行。对于移动速度快的人物来说应该没什么问题，如果对自己的攻击力有自信，直接堵在敌人的出口处也是个办法，但后期三门全开后还是撤到桥另一头守比较好。守街任务完成后会出现背箱子的士兵，打掉会有补给道具，拣了之后迎战真田幸村。

姊川降魔战





关卡难易度	★★		
分支一	吊桥升起，右边通路打开		
织田信长	武具	池田恒兴	道具
明智光秀	道具	丹羽长秀	道具
柴田胜家	道具	佐々成政	武具
堀秀政	武具	蒲生氏乡	武具
分支二	吊桥未升起，上方通路打开		
织田信长	武具	堀秀政	武具
明智光秀	道具	泷川一益	道具
柴田胜家	道具	佐久间信盛	武具

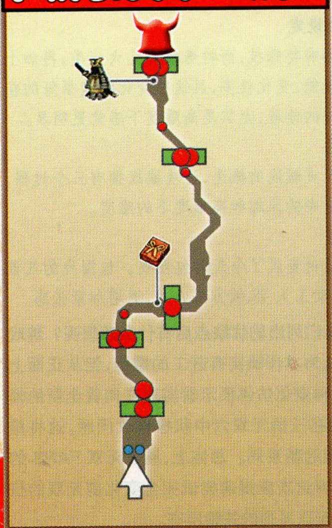
特别恩赏:8000 石
在分支二中打破所有腐蚀香炉

关卡要点

想要进入分支二，必须用大范围攻击或动作快的人物，在吊桥升起之前消灭场内所有敌人，这里的敌人站得很分散，想要快速打完基本是不可能的，只能自己不断地寻找目标歼灭。

进入第三个有腐蚀香炉的区域时会有炸弹兵出现，这时由于腐蚀香炉的效果，防御力变得非常低，被炸到的话会非常危险，务必要在他们爆炸之前消灭掉。

小牧长久手の战い



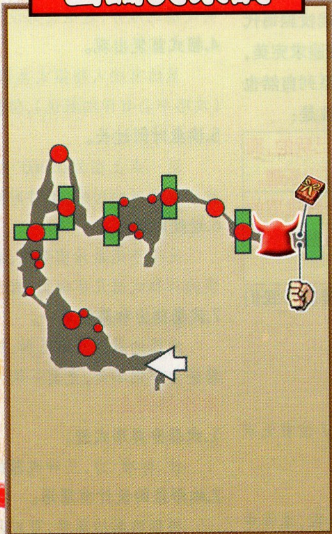
关卡难易度	★★★		
德川家康	道具	丹羽长秀	武具
本多忠胜	武具	佐々成政	武具
本多忠胜 2 战	武具	池田恒兴	武具
本多忠胜 3 战	武具	蒲生氏乡	武具
本多正信	道具	柴田胜家	道具
鸟居元忠	武具		

特别恩赏:16000 石
3 次击倒本多忠胜

关卡要点

这关最要命的就是近乎变态的本多忠胜，关卡场地本来就十分狭小，本多高达来回冲两次连躲的地方都没有，普通难度下等级 MAX 的角色还好，究级难度就算装备最强装备也会被本多打的满地找牙。想在该究级难度击败本多忠胜的玩家首先要让角色攻击达到 2000，防御 1000。装备有名武将攻击减弱的下克上の绘马，受伤害减少 3/4 的清正の虎皮，中途尽量不要随意打开红色箱子，多防御，一点点磨死高达。

山崎灭杀战



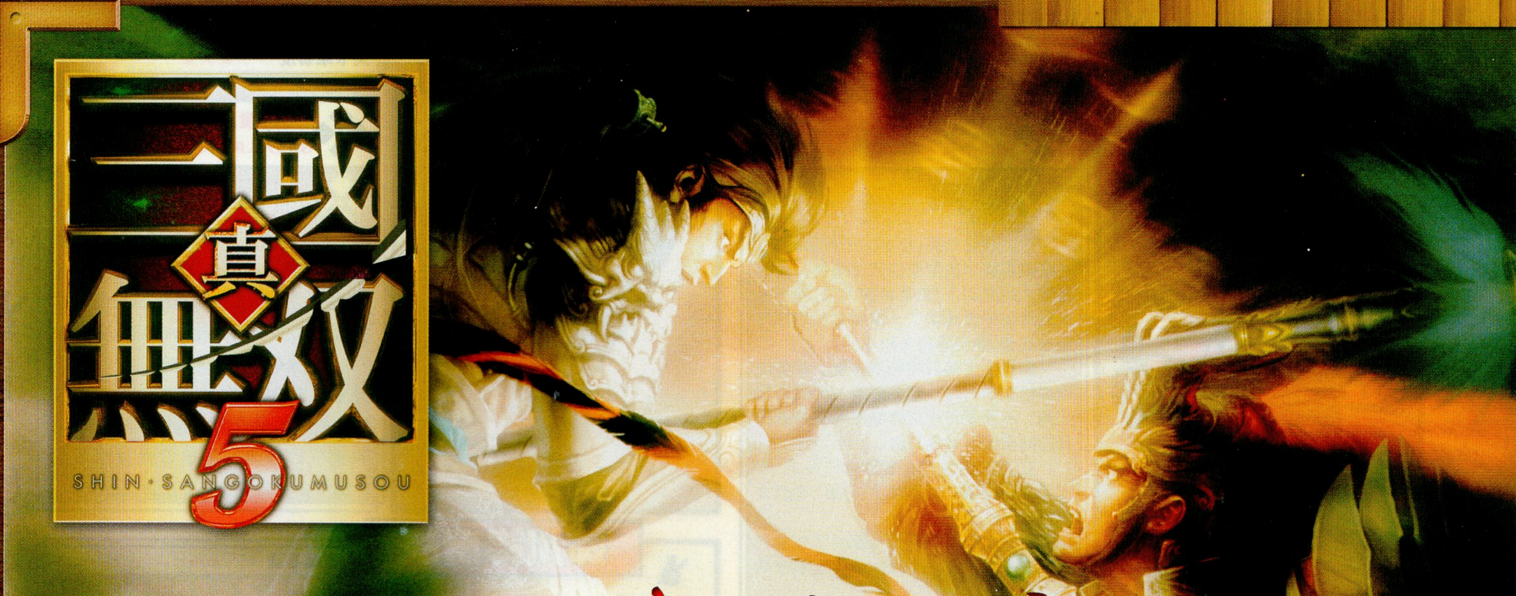
关卡难易度	★★★★		
丰臣秀吉	武具	宇喜多秀家	道具
黑田官兵卫	武具	羽柴长秀	武具
蜂须贺正胜	道具	后藤又兵卫	道具
加藤清正	武具	山内一丰	武具
福岛正则	道具	协坂安治	武具

特别恩赏:2000 石
击破全据点兵长

关卡要点

本关可以利用场景中的闪光弹让周围的敌兵处于昏迷状态，注意击破黑田官兵卫后门后会有炸弹兵出现，而山内一丰的骑兵冲击也很有威胁，应跳跃攻击。到山顶后攻击中央的树木可以得到金钱和道具。

道具地点
武器地点
金钱获取点
敌总大将
敌武将



新·一骑当千

文/游戏日编辑部
四格绘制：龙、天田四郎、生化狗狗、我不是浮云

当读者拿到本刊的时候，想必有PS3主机或者Xbox360主机的朋友，都已经把三国无双五吃透了。我们准备的这个大篇幅的攻略，相比之前几次无双攻略做了调整，首先增加了观赏性的内容，不光是插图，就连设定图我们也一并奉上了，再加上游戏日原创四格漫画＋有趣的花絮内容，观赏性的内容几乎占据了每名武将篇幅的1/2。这主要是为了那些没有办法短期玩上游戏的玩家考虑。而人物的综述＋招式分析＋技能树解说，这三个攻略相关部分，都是由游戏日编辑亲自撰写，累计200小时以上的游戏时间不能保证每一块的叙述都是最正确的，但我们希望把我们感受和心得与您分享。人物简介这块内容，我们做了完全尝试性变化，放弃了当年文言文形式的叙述，换成了一种全新的方式，我们知道这第一次的尝试总会有些问题，我们诚恳的希望看到调查表的意见反馈，以便于我们把这块的变化做好！希望这次的无双攻略能让您满意。——游戏日编辑部全体敬上

写在最前面——该怎么看待这次的三国无双五

游戏才上市的时候，整个玩无双的群体甚至于日本玩家群体都产生了一个振荡，毕竟游戏相对之前几作来说，变化之大超出我们的想像。于是乎就形成了两种阵营的声音，其一为唾弃派，另一种为拥护派。仔细想想也很正常，毕竟当年2代→4代这几年中就有一定比例的玩家对系列化的无双嗤之以鼻，而拥护者也总能找到每代中让自己不满意的地方。实际上就跟大家都在追求完美，而完美的东西就根本没有存在过一样，无双系列自然也不能例外。游戏日编辑部对于这种情况的建议是：

1.不要被别人的评价所左右，因为游戏是自己玩的，而不是给别人玩的，你有感觉的游戏自然才能打出乐趣。

2.有变化总是好的，无论是否成功，都代表一种进取的思路，一成不变或者换汤不换药或者病急乱投医才属于被唾弃的。

下面来看一下游戏日编辑部的看法，纯粹属于我们的个人意见而已，只作参考：

本作的缺点

1.无双模式不健全。

本作有赶工的嫌疑，41位角色中，只有17位有无双模式，估计是总体制作时间不够。

2.打击感变化突兀。

无双类游戏，打击感或者说手感是关键所在，本作中打击感的变化极大，可以说和以前完全不同，要至少几小时后才能找到感觉。

3.视点设定糟糕。

这也属于赶工的嫌疑，四代的时候视点就已经趋近于完美了，本作中反而大倒退，尤其是很多当年都是半透明处理的地方，这里全部没有处理。

4.招式重复出现。

虽然有些人物招式类似，但实际打起来有很大不同（攻略中会有详细解说），但招式重复确实是大忌。

5.读盘时间过长。

这一点上在Xbox360中体验最深，尤其是玩家刷马或者刷武器的时候，等待时间难以忍受。

6.过度网游化。

这作不光是马需要刷，武器也需要刷，随机获得好品质的马和武器几率极低，有过度网游化的嫌疑。

7.武器能力和属性单一。

武器的属性只有三种，附带的能力也不多，且强力武器能力变化不大，尤其一闪几乎是所有角色高难度必备。

本作的优点：

1.武器分类形式好。

技、标准、力，三种武器的分类变化做的很清晰。

2.地形差的设计有意思。

根据地形的落差，可以从高处跃下，让战斗流程变化增多。新加入的游泳和爬梯子也能提升游戏中的乐趣。

3.连舞模式是突破

这次设定的连舞模式让平时的战斗不再单一，尤其是高难度下连舞等级关系到战斗效率和难度。

4.人物技能树的设定

每个角色完全不同的技能书设定，可以让每个角色在成长途中拥有几种变化，让锻炼角色的过程变得有趣。

5.人物特殊技的设定

每个角色都有特殊技，而特殊技有几大分类，再加上不同的特殊技技能，变化极多，且这些变化都能很好的在战斗中带来不同的体验，尤其是高难度下感觉更明显。

6.攻城战的设定

这次强化了攻城战的概念，让攻城战拥有三个过程，增加了平时战斗中的乐趣和高难度下的难度。

7.包围战的设定

当年的一骑讨变成了今天的包围战，包围战的气氛很好，尤其是玩家1人VS.敌方多人时，更增加紧张感。

大家看过我们列出的优缺点后有什么感想呢？游戏日编辑部真的认为本作确实有赶工的嫌疑，但从正面上来看，这次的各种变化仿佛预示着游戏在向着全新的领域进军，如果能在三国无双六中积极修改问题，这将是一部涅磐重生般的新系列。总体上，属于无双FANS的群体，请不要放弃这次能提前尝试完全变化前无双的机会，从中找到新无双系列的关键所在。

基本操作 SHIN·SANGOKU MUSOU

PS3 版

左摇杆:控制武将移动
右摇杆:自由调整视角
十字键↓:呼唤军马
□键:连攻击
△键:强攻击 / 蓄力强攻击(按住△键)
○键:无双乱舞 / 蓄无双槽
×键:跳跃 / 上马 / 下马 / 攀爬梯子 / 游泳加速
L1 键:防御、视角转换 / 受身
L2 键:使用特殊技(消耗 1 个传书)
R1 键:回避(配合左摇杆可以向各个方向回避)/ 骑乘跳跃
R2 键:地图显示切换(全体地图或缩略地图)
R3 键:视角切换,按下恢复为默认视角
SELECT 键:切换是否在画面中显示敌人名字和体力槽
START 键:暂停,进入情报画面 / 跳过剧情
SELECT 键+START 键:回到模式选择画面

XBOX360 版

左摇杆:控制武将移动
右摇杆:自由调整视角
十字键↓:呼唤军马
X 键:连攻击
Y 键:强攻击 / 蓄力强攻击(按住 Y 键)
B 键:无双乱舞 / 蓄无双槽
A 键:跳跃 / 上马 / 下马 / 攀爬梯子 / 游泳加速
LB 键:防御、视角转换 / 受身
LT 键:使用特殊技(消耗 1 个传书)
RB 键:回避(配合左摇杆可以向各个方向回避)/ 骑乘跳跃
RT 键:地图显示切换(全体地图或缩略地图)
R3 键:(按下右摇杆)恢复为默认视角

特殊操作 SHIN·SANGOKU MUSOU

弹返:防御状态受到敌人攻击时按□(X)键,可以弹开敌人的攻击,使其出现硬直
弹飞:防御状态受到敌人攻击时按△(Y)键,可以将周围的敌人全部弹飞
防御移动:按住 L1(LB)键不放进行移动,可以固定视角进行移动
前冲攻击:前冲过程中,武将身体出现绿光后按□(X)键或△(Y)键
杀阵攻击:L1(LB)键+□(X)键,杀阵攻击的攻击过程中武将为无敌状态
杀阵强攻击:L1(LB)键+△(Y)键,破坏防御,杀阵攻击的攻击过程中武将为无敌状态
受身:被敌人攻击到浮空时,按 L1(LB)键受身。

模式解说 SHIN·SANGOKU MUSOU

1.无双モード MUSOU MODE



无双模式,玩家可以在魏蜀吴他共 4 个势力中选择 1 名武将进行游戏,最初只能选择魏蜀吴 3 个势力共 9 名武将的无双模式,达成特定条件后即会增加新的武将。本作中有无双模式的武将总共为 17 人,魏蜀吴 3 个势力各 5 人,他势力 2 人,每人的无双模式关卡总数都固定为 6 关。

2.フリーモード FREE MODE



自由模式,玩家可以选择任意武将进行在无双模式中已经出现过的关卡。自由模式中每关都有对应的难度级别,最低为 1 级,最高为 6 级(在自由模式选择关卡时各势力剧本右侧的菱形表示本关 3 个战功目标的完成情况,显示绿色为已经完成,灰色则为未完成)。

注:无双模式开始或在自由模式选择关卡时都需要先选择游戏难度,本作共 5 种难度,其中易しい、普通和难しい3 个难度在初期即可选择,以任意难度完成 1 次无双模式后即会出现"达人"难度,4 个势力的无双模式各完成 1 人后即会出现"修罗"难度。

3.チャレンジモード CHALLENGE MODE



挑战模式,玩家可以通过互联网功能查看自己的成绩在网络上的排名。挑战模式共分下列 5 种:

暴风:击倒不断出现的敌人,击破数越多成绩越好,时间限制为 10 分钟。

生还:自己或敌人都是 1 击即被击倒,击破数越多成绩越好,时间限制为 10 分钟。

速驱:前往地图上所有据点,所用时间越少成绩越好。

破坏:破坏地图上的罐子、木箱等物,破坏数量越多成绩越好,时间限制为 3 分钟。

回避:在狭窄的通道中躲避狂奔的马匹并拾取出现的功勋袋,获得功勋越多成绩越好,时间限制为 5 分钟。

注:挑战模式中武将的能力和使用武器都是固定的,连舞 RANK 则为 ∞。

4.幕舍 CAMP

在该模式中可以查看所有已经出现的武将的情况(包括取得的武器情报、技能成长情报、剧情 MOVIE 鉴赏和台词鉴赏,其中剧情 MOVIE 鉴赏只有 17 名有列传的武将才能选择,台词鉴赏则需要该武将升到 50 级后才能选择)和取得的军马能力一览,另外还可以通过在"MobileJOY"中输入密码与手机连动以获得各种奖励。

5.事典 DATA BASE

在该模式中可以查看三国志事典、武将事典、合战事典、用语事典和年表。

6.オプション OPTION

可以在此更改游戏中的各种设置。

表示设定:可以更改游戏时地图的切换方式和剧情 MOVIE 时是否显示字幕。
コントローラ设定:设置手柄操作、振动机能和按键,1P 和 2P 需要分别设置。
サウンド设定:游戏中的各种音量大小设置,另外还能在此欣赏游戏中的音乐。
ゼーブ/ロード:保存或读取游戏记录。
インストール:将游戏资料安装在 PS3 的硬盘中以减少读盘时间,安装需要 1.8G 的空间(该选项 PS3 版才有)。
GAME PREVIEWS:观看光荣公司其他游戏的介绍 MOVIE(该选项 PS3 版才有)。
CREDITS:显示游戏制作组名单(无双模式通关 1 次后出现)。

7.再开 CONTINUE

读取战场中断记录。



各势力武将出现条件一览 SHIN·SANGOKU MUSOU

魏势力

武将	出现条件
夏侯敦	最初即可选择
典韦	最初即可选择
司马懿	最初即可选择
张辽	魏势力任意一人无双模式完成
曹操	魏势力任意三人无双模式完成
甄姬	许都侵攻战(吕布军),战斗开始后 15 分钟内击破甄姬、曹丕、曹仁、许褚
徐晃	樊城之战(连合军),过关时徐晃未败走
夏侯渊	定军山之战(蜀军),黄忠生存的情况下击破夏侯渊
张颌	汉中攻防战(蜀军),战斗开始后 15 分钟内击破张颌、司马懿和曹丕
许褚	合肥之战(吴军),战斗开始后 10 分钟内击破曹仁和许褚
曹仁	樊城之战(吕布军),全据点制压成功
曹丕	合肥之战(孙坚军),战斗开始后 5 分钟内击破曹丕

蜀势力

武将	出现条件
赵云	最初即可选择
关羽	最初即可选择
张飞	最初即可选择
诸葛亮	蜀势力任意一人无双模式完成
刘备	蜀势力任意三人无双模式完成
月英	五丈原之战(魏军),战斗开始后 10 分钟内击破关平和月英
马超	汉中攻防战(魏军),战斗开始后 15 分钟内击破赵云、张飞和马超
黄忠	定军山之战(魏军),夏侯渊生存的情况下击破黄忠
庞统	成都制压战(刘备军),过关时庞统未败走
关平	樊城之战(蜀军),过关时关平未败走
魏延	五丈原之战(蜀军),过关时魏延未败走

吴势力

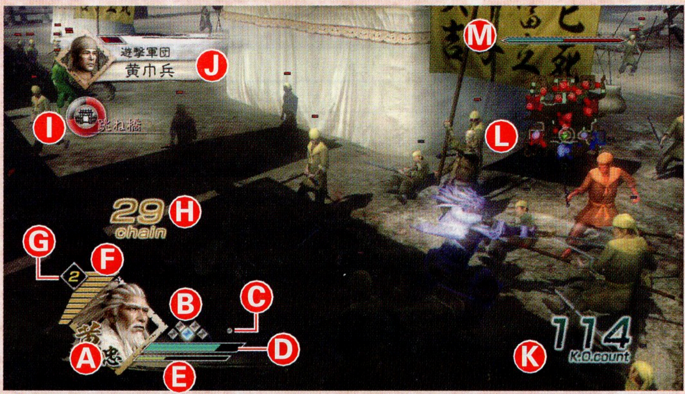
武将	出现条件
周瑜	最初即可选择
孙尚香	最初即可选择
陆逊	最初即可选择
甘宁	吴势力任意一人无双模式完成
孙坚	吴势力任意四人无双模式完成
吕蒙	合肥之战(魏军),战斗开始后 20 分钟内击破吕蒙和孙权
小乔	石亭之战(吴军),过关时包含小乔在内我方武将 7 人以上存活
周泰	夷陵之战(蜀军),战斗开始后 20 分钟内全武将击破
黄盖	赤壁之战(连合军),黄盖火计成功
太史慈	吴郡平定战(孙策军),完成 3 个战功目标并且击破太史慈
孙策	下邳之战(孙坚军),过关时孙策、孙权和周瑜未败走
孙权	赤壁之战(吕布军),战斗开始后 10 分钟击破曹操和孙权
凌统	石亭之战(魏军),战斗开始后 10 分钟内击破凌统、甘宁、小乔

他势力

武将	出现条件
貂蝉	魏蜀吴势力各有一人无双模式完成
袁绍	官渡之战(曹操军),延津和白马两个据点没有陷落
张角	黄巾之乱(讨伐军),战斗开始后 20 分钟内皇甫嵩、朱俊在黄巾本阵状态下过关
吕布	曹操、刘备、孙坚和貂蝉的无双模式完成
董卓	虎牢关之战(吕布军),战斗开始后 15 分钟内击破刘备、孙权、董卓、张角和袁绍



游戏画面说明 SHIN·SANGOKU MUSOU



A 武将头像和名字。

B 一时效果显示,从左到右依次是攻击力 2 倍(橙色)、防御力 2 倍(绿色)、移动速度上升(蓝色)、无双槽最大(紫色)和连舞 RANK∞(黄色)。

C 传书记号显示,使用特殊技时传书的记号会不断旋转,“·”表示可以取得累积的传书数量。

D 武将的体力槽,受到攻击后会减少并且变色(绿色→黄色→红色,变为红色时无双槽会自动增加,并且可以使用真无双乱舞),体力槽减完即会 GAME OVER。

E 武将的无双槽,蓄到最大时即可使用“无双乱舞”、“真·无双乱舞”和“激·无双乱舞”(双打时)。

注:无双槽增加的方法:1.对敌人造成伤害 2.受到敌人攻击 3.按住○键蓄气 4.体力槽变为红色 5.骑乘时马匹拥有“无双增加”能力的军马。

F 连舞计量表,连击攻击敌人时即可增加,计量表每达到最高值一次,连舞等级可上升 1 级(升级后连舞计量表归零),如果在一定时间内没有攻击敌人的话,那么连舞计量表会随时间逐格减少。

G 连舞 RANK,表示当前连舞等级,共有 1、2、3、∞ 四个等级。人物初始连舞等级只有 2,必须习得相应技能后才能追加连舞 3 和连舞 ∞。连舞 RANK 越高,武将的攻击范围、速度和威力也就越强,招式也会更加华丽。连舞 ∞ 时武将的攻击招式会有质的飞跃,并且在普通攻击时就可以附带属性效果,威力十分强大。

H 连舞数,连续击中敌人即会增加,连舞数越高,连舞计量表也就更容易增加。受到敌人的强力攻击,或是一定时间内没有击中敌人,连舞数即会归零。

I 建筑物耐久力计量表,靠近吊桥、城门时即会在此显示耐久力,攻击可使耐久力减少,计量表减少为 0 时桥或门就会被破坏,注意部分关卡中的城门(如虎牢关的城门)是无法用普通攻击破坏的,只能靠友军的冲车击破。

J 敌军情报,在此会显示当前攻击的敌人的头像、体力、所属军团和名称。

K 击破数,玩家当前击破的敌人总数显示。

L 战场缩略地图。

M 各势力士气比例显示(蓝色为我军、红色为敌军、黄色为第三势力)。

连舞系统说明 SHIN·SANGOKU MUSOU

1、连舞系统的概念

连舞系统是这次真·三国无双 5 所采用的一种和以前无双系列完全不同的攻击系统,武将的普通攻击次数不再有限制,只要你连续按□键(360 为 X 键)就能无限的进行连攻击,简单说来就是一套连击出完之后自动回到起始招开始继续攻击,如此循环……(在连攻击过程中,可以随时停止连攻击,或者用其他攻击方式来取消连攻击)而连攻击的威力、范围和攻击方式则需要通过连舞 RANK 的提升来强化。

△键(360 为 Y 键)则是可以崩坏敌人防御的强攻击,攻击时根据玩家的按键时间长短,强攻击的类型也会有所变化。短按△键(Y 键)是对前方范围的强攻击,可以连按△进行追加攻击,可追加攻击的次数根据当前的连舞 RANK 决定,连舞 1 时可追加 1 次,连舞 2 时可追加 2 次,连舞 ∞ 时可追加 4 次。很多武将的追加强攻击只有提升到连舞 ∞ 后才能发挥出本来的威力。长按△键(Y 键)则是大范围的吹飞效果强攻击,发

动时间较长，容易被敌人的攻击打断，连击 RANK 提升后攻击的范围也会随之增加。强攻击是可以附带属性效果的，并且某些武将的强攻击还会带有固定的攻击属性。

骑马时的普通攻击次数也和连舞 RANK 有关，连舞 1 时可连续攻击 3 次，连舞 2 时可攻击 5 次，连舞 3 时可以连续攻击 7 次，∞ 时达到 9 次。强攻击无论连舞 RANK 多少都只能攻击 1 次。

2、连舞 RANK 的提升

进行游戏时画面左下方武将头像旁边的计量表和数字就是显示连舞 RANK 的状况，每次战斗开始时武将的连舞 RANK 都为 1，玩家需要通过连续攻击敌人来增加连舞计量表的数值，当连舞计量表攒满(蓄满 10 格)之后，连舞 RANK 就能提升 1 级。连舞 RANK 提升之后，武将的连攻击和强攻击就会随之发生变化。而当连舞计量表减少为空后，连舞 RANK 就会下降 1 级(RANK 最低为 1)，受到敌人攻击或是一定时间内未击中敌人都会导致连舞计量表数值的下降。

武器上如果有“连舞心”技能，则在攻击的时候，连舞数的维持时间会加长(普通情况下，一定时间没有击中敌人，连舞数就会消失，如果有“连舞心”的话，连舞数的持续时间会变长，因此更容易增加或者维持连舞状态)。马匹如果拥有“连舞维持”的特技，则骑在马上时，连舞计量表不会减少，可以一直保持当前的连舞等级。

连舞 RANK 有 1→2→3→∞ 共 4 个阶段，每个武将最初只能升到 RANK2，必须习得技能“连舞 3”和“连舞 ∞”后才能开启相应的连舞 RANK。不过，在游戏中获得“连珠”道具的话，可以在一定时间内保持连舞 ∞ 的状态，无论现在是否习得了“连舞 ∞”的技能。另外，拥有特殊技“强袭”的武将在发动该特技后，也可以让连舞 RANK 在一定时间内持续为连舞 ∞ 状态。

3、连舞 RANK 与武器属性效果的发挥

连舞 RANK 为 1～3 时，武将的强攻击才能附加武器的攻击属性，而连舞 RANK 为 ∞ 时，连攻击也可以附加攻击属性。

杀阵攻击说明 SHIN·SANGOKU MUSOU



吕布的强杀阵攻击

对单体敌人的强力攻击方式，不同的武将杀阵攻击的方式也会有所变化。杀阵攻击和杀阵强攻击都有固定的起始招式，起始招式击中敌人后就能发动杀阵攻击，杀阵攻击发动过程中武将为无敌状态，不会受到敌人的攻击，而且杀阵强攻击是不能防御的，在对付某些关卡的强力武将时(如虎牢关的吕布)使用杀阵攻击往往能取得相当不错的效果。不过要注意，每个武将的杀阵攻击起始判定的范围和出招时机都不相同，要想用好杀阵，还需要多多练习。

用杀阵攻击击破敌方武将时，可以提高武将掉落的武勋道具 1 个档次(如 50 的武勋袋会变成 100 的武勋袋，100 的武勋袋则会变为 200 的武勋袋)，另外用杀阵攻击击倒敌人后，连舞计量槽数值也会增加相当高的数值。

“拼刀”系统 SHIN·SANGOKU MUSOU



无双历代都有的“拼刀(锷迫)”系统本次得到了加强，改为了类似《战国无双》的设定。拼刀时如果完全胜利(即绿色计量槽完全涨满)，武将就会发动特殊的攻击技，可给对方武将造成大伤害，并且某些武将的特殊技还能附带攻击周围的其他敌人。以拼刀特技击倒敌武将的话，武将掉落的武勋道具也会提升 1 个档次。本作武将的拼刀特技都相当华丽，强烈推荐大家观看。

如果拼刀没有完全胜利，而只是占优势，则会以弹开敌人武器结束，玩家可以趁敌人硬直时继续发动攻击。

特殊技说明 SHIN·SANGOKU MUSOU



诸葛亮的火计发动画面

游戏中共有 5 个种类的特殊技，每个武将的特殊技类型都是固定的，在游戏中取得“传书”后就能按 L2 键(360 为 LT 键)来使用。特殊技发动过程中击倒原本不会掉落武勋道具的敌人，他们也会掉落 10 的武勋袋，而击倒武将则必定会掉落 200 的武勋袋(掉落宝箱或马鞍的情况除外)，以下为 5 种特殊技的具体效果。

种类	效果	有利状况 & 追加效果
神速	移动方式变为冲刺，冲刺过程中可以发动强力攻击	在骑乘状态下发动神速可以大幅度提高军马的移动速度
强袭	连舞 RANK 变为 ∞，且不容易出现受创硬直	体力槽变红的情况下发动强袭，强袭效果会得到进一步提升
齐射	在周围发动连续射击	对敌弓兵使用齐射时，一击即可将其击破
火计	在周围发动火炎攻击	在据点内使用火计可以使据点内起火，对敌人造成更大的伤害
落石	在周围发动落石攻击	在坡道上使用落石时空中落下的巨石会沿着坡道向下滚动，可以让更多的敌人受到伤害

水中移动 SHIN·SANGOKU MUSOU



骑马进入水中时可以攻击

本作中武将可以进入水中移动，在水中移动的速度要比地面移动慢(部分武将可以习得提高在水中移动速度的技能)，按 L1(LB)键可以短暂提高游泳速度。注意，游戏中的水分为深水和浅水两种，在浅水区域不会影响武将的移动，在深水区域才会变成游泳状态。角色在游泳时是无法发动攻击和防守的，只有在骑乘状态下才可以在水中攻击，因此如果敌人进入水中，又没有骑马的话，只能被动挨打了。



武将技能习得 SHIN·SANGOKU MUSOU



本作中武将的技能是通过类似 FFX 的晶球盘的方式来习得的，每个武将都有对应的技能盘，武将等级每提升一级就可以获得 1 点技能点数。使用技能点数即可点亮技能盘上的晶球来习得相关技能。

技能盘是由多个技能树组成的，要想点亮技能，必须从技能树的起始位置开始，而不能随意点亮某个技能。在技能和技能连接的道路上会有箭头指示，箭头所指方向(一般为右侧)是目标方向，箭尾所在方向为起始侧，要想点亮目标方向的技能，就必须先把起始侧的技能点亮。

每个武将的技能盘上都有 49 个能力，武将升到满级 50 级之后就能全部习得。

战功目标 SHIN·SANGOKU MUSOU



本作中每场战役都会有 3 个战功目标出现，当玩家达成该战功目标后就能获得武器和一定数值的武勋值作为奖励，战功目标的具体完成情况可以在情报画面的"战功目标"选项中随时查看（战功目标前的◇标志为灰色时表示目标未达成，为绿色时表示目标已经达成，为红色时则表示目标达成失败）。

据点系统说明 SHIN·SANGOKU MUSOU

1、据点的效果



战场中的各个据点都会有 1 个回复道具出现场所（关隘和射击台除外），我军的据点每隔一定时间会出现 1 个体力回复道具，这也是游戏中获得回复道具最主要的途径。另外，如果制压敌方据点后，也会马上出现一个体力回复道具。地图上每个据点中的■标志就是回复道具的出现位置。

2、进入敌军据点

通常情况下，在玩家武将靠近敌方据点时，敌方据点的门即会关闭(没有门的据点除外)，此时攻击门可减少门的耐久力(攻击门的时候尽量攻击门的中央位置，这样可以让门的耐久力减少速度加快)，将门的耐久力减少至 0 时就能将门破坏，之后即可进入据点。

不过，游戏中如虎牢关之战、下邳之战、樊城之战等关卡中的城门是无法用普通攻击破坏的，这些城门只能靠我军的冲车才能将其破坏。

除了从门进入据点外，在某些关卡中还可以从城墙或悬崖跳入敌军据点，以这种方法进入敌方据点的话即可成功发动"奇袭"效果，使据点内的敌人全员一定时间内成为混乱状态，防御力大幅度下降；混乱状态中的敌人身体周围会出现黑色的气体，在该状态下击倒敌武将必定会掉落 200 的武勋袋，而原本不会掉落武勋袋的敌人则会掉落 10 的武勋袋。



3、据点制压

进入敌军据点后，画面上方即会显示该据点的耐久力数值，将据点耐久力减少为 0 即可制压该据点，据点被制压后，据点内的敌方士兵即会丧失战意，逃离该据点。

据点耐久力减少计算方法

- 击破 1 名据点士兵，耐久力减少 1
- 击破 1 名据点副长，耐久力减少 20
- 击破据点兵长，耐久力直接减少为 0
- 击破据点内的武将则减少该武将所属军团士兵数量的耐久力数值

注：据点兵长只会在据点耐久力不满 100 时才会出现，且部分小规模的据点不会出现据点兵长。

攻城战 SHIN·SANGOKU MUSOU



进行虎牢关之战、下邳之战、樊城之战等特定关卡时会出现突破城门的攻城战。

攻城战是从攻城方军团到达城门前自动开始，此时我方工兵会在城门外出现，玩家需要将城门周围的敌方武将和守备兵长击破，以确保冲车、投石车等攻城兵器的建造地点。在工兵建造攻城兵器的过程中，城墙上的敌方弩炮会不断向我方工兵攻击以减缓攻城兵器的制造速度，此时玩家需要通过工兵在城墙下搭建的梯子爬上城墙，尽快将城墙上的弩炮破坏来保护我方的工程兵器。工兵将冲车制造完成后就会使用冲车攻击城门，冲车撞击 3 次之后就能破坏城门，之后我方部队即会从城门攻入城内。

在攻城战时要注意，敌人守备兵长会有援军出现，在击破初期守备兵长后，还要注意增援的敌人。我方工兵在城墙下架梯子之后才能爬上城墙，想要加快工兵架梯子的速度有一个秘诀，就是"不要看着工兵"，将视点转向看不到城墙的方向，经过一小段时间后，再返回城墙附近就会发现梯子已经架好了。破坏全部弩炮后，并不代表攻城战胜利，还要注意城下是否有敌方守备兵长增援，必须确认我方冲车制造完毕并开始攻击城门后才可以放心离开。

包围战 SHIN·SANGOKU MUSOU



玩家武将单身突入敌方部队时出现战斗场面，此时敌方士兵会组成包围圈将玩家武将和敌方武将围住，敌方武将则会单独与玩家武将战斗。在包围战中敌方武将实力会较通常情况有所提升，在该状态下击破敌方武将也可以获得较高的武勋，而且在击破敌武将后我军士气也会得到较高的提升。

道具出现方法 SHIN·SANGOKU MUSOU

1、据点中出现→回复道具	4、击破将旗兵→老酒、一时效果道具、传书
2、破坏战场上出现的坛子→回复道具	5、击破据点兵长→传书
3、破坏战场上出现的木箱→马鞍	6、击破敌方武将→武勋道具、宝箱、马鞍

道具种类 & 效果一览 SHIN·SANGOKU MUSOU

●回复道具

肉馒：回复 50 体力	烧鸡：回复 400 体力
肉馒 2：回复 100 体力	老酒：无双槽全回复
骨肉：回复 200 体力	华佗膏：体力、无双、连舞 RANK 全回复

●一时效果道具

战神之斧:30 秒内攻击力 2 倍	玉玺:10 秒内无双槽 MAX
战神之铠:30 秒内防御力 2 倍	连珠:30 秒内连舞 RANK∞
韦驮天靴:30 秒内移动速度上升	

●武勋道具

武勋袋 小:获得 10 或 50 武勋	武勋袋 大:获得 200 武勋
武勋袋 中:获得 100 武勋	

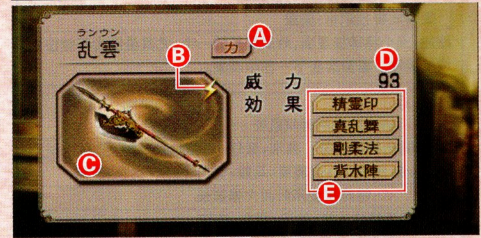
●其他道具

传书:可以使用特殊技	马鞍:过关后获得军马
宝箱:过关后获得武器	

武器系统说明 SHIN·SANGOKU MUSOU

在战斗取得宝箱或者完成战功目标后,在战斗结束时的结算画面中就能获得武器(骑乘拥有武器入手能力的军马出战的话还可以额外获得 1 个武器),每个武将最多可以保留 8 件武器,超过 8 件武器时就需要选择 1 件武器弃掉。

1、武器能力画面



A 武器类型
B 武器附加的攻击属性
C 武器图
D 武器的基本攻击力
E 武器附加的效果

2、武器类型

标准	武器威力标准,连舞 RANK 提升后,攻击范围会随之增加。
力	武器威力较高,连舞 RANK 提升后,攻击力会随之增加。
技	武器威力较低,连舞 RANK 提升后,攻击速度会随之增加。

3、武器属性

炎	一定时间内对敌人持续造成伤害。
冰	一定机率冻住敌人,使其无法行动,冻结状态的敌人受到攻击时伤害会大幅度增加。
雷	使敌人成为气绝状态,对浮空的敌人造成的伤害增加。

4、武器效果

刚柔法:在与敌武将拼刀时有利。
真空波:攻击时追加真空波攻击。
真乱舞:使用“无双乱舞”即是“真·无双乱舞”。
弹矢眼:攻击时可以将箭矢弹返。
背水阵:攻击力大幅上升,防御力大幅下降。
连舞心:连舞计量表增长速度加快,连舞数归零速度减慢。
精灵印:属性效果强化。
一闪:一定机率敌杂兵一击死,对武将造成大伤害。
吸夺:对敌人造成大伤害时可以回复一定量体力。
一气呵成:无双乱舞威力上升,无双槽减少速度加快。

注:武器最多可以附加 5 个效果,在难度等级较大的关卡中比较容易获得附加效果较多的武器。

军马系统说明 SHIN·SANGOKU MUSOU

在战斗取得马鞍后(击破敌将或破坏木箱会出现),在战斗结束时的结算画面中就能获得武器(骑乘拥有劝诱能力的军马出战的话还可以额外获得 1 匹军马),最多可以拥有 8 匹军马,超过 8 匹军马时就需要选择 1 匹军马放生。

1、军马能力画面



A 军马名称
B 军马等级(1~5)
C 撞击敌人时附加的属性
D 军马的评价
E 军马附加的特性

2、军马的成长

本作中军马的成长与真三国无双 4 中的护卫武将相似,每关战斗结束后,骑乘的军马即可根据在战斗中击破的敌人数量(即骑乘时击破的敌人数)获得武勋值并且升级(军马最高等级为 5),军马升级后各项能力都会提升(提升数值的高低则根据军马的评价不同而有变化,4 项能力最高数值为 500),并且还能获得属性以及各种特性(每匹军马最多可以拥有 4 个特性,最少则没有任何特性)。

3、军马的评价

军马的评价分为两个部分,第一部分的评价会影响军马的能力成长

A、その瞳は揺か远く一点を见つめ(4 个能力中随机 1 项成长迅速)
B、その瞳は左右をくまなく见据え(4 个能力中随机 2 项成长迅速)
C、その澄んだ瞳は广く世を见渡し(4 个能力中随机 3 项成长迅速)
D、その达观した瞳は森罗万象を收め(4 个能力中全部成长迅速)

第 2 部分评价影响军马的初始能力和成长率

A、その体躯は幼驹の顷から秀でている(初始能力高,成长率较低)
B、その体躯は均整がとれている(初始能力普通,成长率普通)
C、その体躯は底知れぬ力を秘めている(初始能力低,成长率较高)
D、その体躯は神しい气を放っている(初始能力高,成长率高)

注:同时拥有“その达观した瞳は森罗万象を收め”+“その体躯は神しい气を放っている”这两个评价的军马才是最强的军马,只有这种评价的军马才能习得各种稀有特性。

4、军马特性

●LV3 习得特性

防矢:骑乘跑动中箭矢攻击无效。

劝诱:过关后额外获得一匹军马。

武器入手:过关后额外获得一件武器。

●LV4 习得特性

连舞维持:骑乘中连舞计量表不会因为时间经过而减少。

无双增加:骑乘状态中无双槽缓缓增加。

●LV5 习得特性

(可习得 4 个特性的军马在 LV5 时还能习得 LV3 和 LV4 习得特性中的任意 1 种)

飞翔脚:从高处落地后会产生震地攻击效果。

猛攻脚:撞击时对敌人伤害增加。

突破脚:在混战人群中能突破出来。

的卢魂:在水中游泳速度快。

赤兔魂:速度和赤兔一样快,并且和赤兔外观一致。

绝影魂:骑乘时受到重攻击也不会落马。

注 1:习得“斗志”技能的武将骑乘拥有无双增加特性的军马时,无双增加速度加倍。
注 2:军马升级时习得的属性和特性是随机习得的,如果过关时对军马升级后习得的特性不满意的话可以按 SELECT+START 键回到模式选择画面重新进入关卡重练军马,直到习得你想要的属性和特性为止。



编辑部综合经验谈

以下内容属于编辑部所有参与无双攻略的编辑，一起总结出来的说心得算不上心得，说经验说不上经验的东西。建议给那些已经玩过三国无双五的玩家看，其中有很多大家会忽略的。

打破强强组合的武器类型

我们都知道武器类型这次分为：技＋标准＋力，三种。技：攻击力略低，随连舞等级提升，武器挥舞速度会更快。标准：攻击力标准水平，随连舞等级提升，武器攻击范围会增加。力：攻击力略高，随连舞等级提升，武器的伤害力会增加。一般在这种设定下，我们首先会想到强强组合的概念，举例：本作张飞攻击范围很大，攻击力也不错，有点当年吕布的风采，那么给其配备“标准”武器，在其本就广大的攻击范围下再增加其范围，岂不是可以在修罗六星难度下更能发挥威力吗？这个想法是没错，但当你真正多次使用此人时，你会发现，与其装备“标准”的武器，还不如装备“技”的武器，反正三爷攻击距离很恐怖，增加了攻击频率要比再增加攻击范围有效的多！同理推下来，我们发现攻速最快的甘宁反而应该装备“标准”或者“力”的武器更有效率。当然，这也可能是我们一家之言，但整个编辑部确实认同这种非强强组合的变化，比如DRAGON就是用技系的武器才能帮助关羽完成修罗六星难度的通关。希望玩家有机会去尝试一下，不一定强强组合才是最好。

武器属性有待调整

本作的武器属性确实有些问题，炎属性的变化有些让玩家头疼，当年可属于一旦对手被炎属性烧着后，造成浮空，炎会一直徐徐减少对方体力，直至对方落地的强力技。本作中当它再也不能一直燃烧的时候，我们发现除了属性攻击中自带炎属性的孙坚＋张角，用其他角色时仿佛都盼望着刷出来的强力武器不要是炎属性。拜托！本作才三个属性，直接废掉一个炎，雷属性也没有大蛇无双中对浮空武将的伤害明显，岂不是让玩家的选择一下子就剩下冰了？牢骚发过了，建议有大范围属性攻击的角色，尝试用一下雷，实际上本次的雷属性可以把敌人大范围弄晕，效果不比冰差。

武器效果的浅谈

但凡玩过本作的玩家，在强力武器上一般都会希望出现“一闪”。没错！“一闪”确实有当初2代斩属性的风采，属于杀敌陷阵的必备能力，相信下作就会开始调整一闪的几率和伤害值。

不知道大家注意到没有，“一气呵成”让无双威力上升，但无双槽减少速度加快，这个能力和“一闪”是冲突的。高难度下一闪出现的几率本就不高，一般我们都靠无双的无敌状态和无双途中的攻击次数去杀伤敌人强力武将，攻击次数越多一闪出现几率就越大。而一气呵成的出现，导致无双时间大幅度减少，不利于一闪这个能力。当然，如果有一气呵成的无双中，出现一闪，确实是比没有一气呵成下的一闪杀伤力高很多，但并没有达到比普通一闪高一倍的伤害，所以一气呵成不建议和一闪并存，一气呵成的作用就是在你没有一闪武器的时候，用来杀伤强力武将的能力。

背水阵这个让攻击大幅提升，而防御大幅下降的能力一直是搏命派和刷武器派的最爱，如果靠稳步战斗的玩家就没有必要了。这里要说一下刷武器，在刷武器的时候我们都会选择最高难度直冲总大将，下马一个无双争取搞定。这时候实际上背水阵就是首选了，一个无双去搏命的话，背水阵让我们的一闪能伤害更高，还能在每一下都带来比普通伤害掉血更高的效果。

真空波确实属于有意思的效果，别以为这是当年直接增加攻击范围的真空书！实际上这是角色武器抡击时，以某一招最终武器走向为方向发射一个冲击波而已！而且就是属于那一招发射冲击波，有点随机的意思，并不是一成不变的。

连舞心说是能减慢连舞的衰减速度，但在高难度下有些鸡肋！首先最高难度我们肯定有一匹好马，尤其是战斗属性。一般无双增加和连舞维持都是我们的最爱，所以在辗转战场时，有连舞维持的马我们就没必要需要连舞心。而战斗时被敌人攻击会减少连舞等级，但最高难度下你能被敌人连续打中几次？三连击满血的您都死了，偶尔被打中一次，影响不大。所以说，连舞心确实不适合最强武器。

弹矢眼这个效果就太废了！当然，作为一个游戏媒体工作者，不应该带个人情绪进来。弹矢眼确实在高难度下实用度不高，而低难度下没用。

吸夺的效果解说是在给予敌武将大伤害时，可以恢复一点体力。问题就在于能恢复多少？我可以明确的告诉你，不多！但最高难度下，能有一点是一点，所以挑战最高难度的时候，一闪的武器加上有吸夺能力，确实属于比较好搭配。

说道这里，就不能不谈编辑部认为的最强武器效果配置了：

冰属性或雷属性
一闪＋精灵印＋真乱舞或真空波＋任意您个人需要的能力。

注：以上排名有顺序，按主次排序。

这武器不是最高有五个效果吗？为什么你们推荐最强武器只有四个呢？好，我来解释：五个效果加属性的武器，并不是那么容易就能刷出来的，而少一个并不是最主要的能力，并不会让我们攻略最高难度增加过多的障碍，所以与其花费无数的时间去刷五个效果还要加属性的武器，不如就用四个效果的，实际上已经很好了。

杀阵和拼刀的伤害

杀阵和拼刀系统确实很华丽，也有不少人觉得一些角色的杀阵和拼刀伤害很高，值得一用。实际上，从我们的心得考虑，杀阵和拼刀的杀伤力完全取决于——攻击次数！

为什么呢？答案就是一闪。举例说明，强力武将吕布，拼刀后伤害次数只有三次，所以一闪出现几率就不高，而甘宁则是乱拳攻击，攻击次数极多。达人难度下，我试过，吕布和甘宁分别挑战吕布剧本中的斗气刘备或曹操或孙权，单论拼刀胜利后的伤害，我的甘宁曾经数次在乱拳攻击时出现几次一闪，瞬间敌人斗气君主就死了，而吕布绝对出不了这种情况。同理，一直被认为重杀阵高手的夏侯敦和吕布比，夏侯敦虽然判定好，攻击高，但决没有吕布重杀阵中旋转双戟的攻击次数多，所以我的吕布可以在重杀阵中发动复数的一闪几率，轻易可以绞杀敌人斗气武将，而夏侯敦却没戏。

特殊技的组合

本作中特殊技分为：

◆**神速**：一般都是跑起来用□攻击或者△攻击，大范围杀伤杂兵或者快速攒满无双。也可以靠分身的能力，用无双给予敌将大幅度伤害。

猛进：属于神速中可以给予敌杂兵大伤害的技能。

拥有此特技武将：张辽＋徐晃＋周泰＋小乔＋赵云＋马超＋貂蝉

猛进·极：可以让接触到身体的杂兵直接死亡。

拥有此特技武将：张辽＋马超

分身：可以分出两个分身跟随本体攻击，也就是说对武将一下攻击等于三下。

拥有此特技武将：张颌＋周瑜＋甘宁＋周泰＋凌统＋关平＋貂蝉

分身·极：可以分出四个分身跟随本体攻击，也就是说对武将一下攻击等于五下。

拥有此特技武将：张颌＋甘宁

综述：神速的猛进＋猛进·极的效果，说实话没有分身＋分身·极，在高难度下的帮助大。还有一个该死的神速指挥，增加击破数的作用确实没看出来有什么用。

◆**强袭**：一旦使用连舞变为无限，攻击威力上升。用完后，即可以用普通技继续打，因为连舞无限后普通攻击也带属性。也可以和无双配合，给予对手大伤害。

觉醒：使用强袭后伤害再增加，被攻击不会硬直。

拥有此特技武将：夏侯敦＋曹仁＋太史慈＋孙策＋关羽＋魏延＋吕布

觉醒·极：使用强袭后伤害大幅增加，被攻击绝对不会硬直。

拥有此特技武将：曹仁＋孙策＋关羽＋吕布

灭杀：使用强袭后，对杂兵伤害增加。

拥有此特技武将：许褚＋孙坚＋张飞

综述：强力武将的配署技能，觉醒＋觉醒·极配合一闪，伤害恐怖。无耻的破坏和粉碎这种破坏建筑物的，确实不知道除了砸门和破坏攻城兵器外，高难度下还能给予什么帮助？

◆**齐射**：以使用者为中心进行从天而降的箭雨攻击，保护作用高于攻击作用，但运用合理的话，能取得很好的效果。尤其是那些带冰属性和雷属性的，可以阻碍敌人行动。

火矢：弓箭带有火属性。

拥有此特技武将：夏侯渊＋孙权

冰矢：弓箭带有冰属性。

拥有此特技武将：曹丕＋孙尚香

雷矢：弓箭带有雷属性。

拥有此特技武将：刘备＋袁绍

广射：齐射范围扩大。

拥有此特技武将：月英

速射：齐射频率加快。

拥有此特技武将：曹丕＋孙尚香＋刘备＋黄忠＋月英

大矢：齐射的弓箭改为弩炮发射的巨大箭只。

拥有此特技武将：夏侯渊＋孙尚香＋孙权＋黄忠＋月英

神弓：齐射的弓箭带有落地或命中后形成炸裂伤害的属性。

拥有此特技武将：黄忠

综述：除了火矢以外，几乎没有垃圾技能，冰矢雷矢能阻止敌人的行动，而黄忠的神弓更是如此。齐射可以说五个特殊技中配署最合理的。

◆**火计**：野外使用时以使用者为中心，四周随机冒出火柱攻击敌人。当在据点、船上、兵舍之类封闭的空间内使用（城池除外），可以造成封闭空间内所有敌方受到伤害。

业火：火计伤害增加。

拥有此特技武将：甄姬＋诸葛亮＋张角

业火·极：火计伤害大幅增加。

拥有此特技武将：诸葛亮

延烧：火计范围增加。

拥有此特技武将：甄姬＋陆逊＋张角

延烧·极：火计范围大幅增加。

拥有此特技武将：陆逊

综述：封闭场所的效果很爽，尤其是亲眼见过星辰用诸葛亮，在修罗难度烧樊城据点内的斗气关云长后，爽死了！但野外的使用效果却下降许多，唯有陆逊范围大，还不错。

◆**落石**：以使用者为中心，从天上随机落下石头。在有坡度的地方使用，落石会从高处滚向低处。

巨岩：落石伤害增加。

拥有此特技武将：司马懿＋曹操＋吕蒙

巨岩·极：落石伤害大幅增加。

拥有此特技武将：司马懿

转岩：落石范围增大。

拥有此特技武将：曹操＋吕蒙＋庞统

转岩·极：落石范围大幅增加。

拥有此特技武将：庞统

综述：五个特殊技里面，效果最差的一个，尤其是巨岩不能按照坡度滚动。希望能在下一作中调整。

◆**全特殊技通用**

延长：特殊技使用时间延长

拥有此特技武将：典韦＋张辽＋夏侯渊＋张颌＋周瑜＋凌统＋小乔＋赵云＋关羽＋诸葛亮＋马超＋黄忠＋庞统＋吕布＋袁绍

延长·极：特殊技使用时间大幅延长

拥有此特技武将：关羽＋吕布＋凌统

破甲：特殊技发动时，会发出致使敌防御力下降的斗气。

拥有此特技武将：许褚＋徐晃＋曹仁＋甘宁＋太史慈＋吕蒙＋黄盖＋周泰＋赵云＋张飞＋魏延＋关平

破甲·极：特殊技发动时，会发出大范围致使敌防御力下降的斗气。

拥有此特技武将：徐晃＋周泰＋魏延

牛步：特殊技发动时，会发出致使敌移动速度下降的斗气。

拥有此特技的武将：夏侯敦＋司马懿＋曹操＋甄姬＋孙坚＋凌统＋孙权＋貂蝉＋董卓

牛步·极：特殊技发动时，会发出大范围致使敌移动速度下降的斗气。

拥有此特技的武将：貂蝉＋孙权

大喝：特殊技发动时，会发出令敌武将气绝的斗气。

拥有此特技的武将：典韦＋夏侯渊＋曹丕＋周瑜＋孙坚＋孙策＋张飞＋诸葛亮＋马超＋关平＋董卓

综述：延长＋延长·极确实都是好东西，而破甲＋破甲·极，看似是降低敌人防御的范围扩大，但实际操作起来，好像破甲·极比破甲下降防御力高一些。牛步＋牛步·极理论上不光可以使敌人移动速度下降，实际上还能导致敌人出手速度下降。

水中骑马杀将

这次水中游泳的话是不能攻击的，而骑马进水游泳，则可以进行马上攻击。利用这一点可以在很多关获得奇效，尤其是长坂桥上斗气张翼德，我们可以用重攻击将其击落桥下水中，之后骑马过去，在张翼德返回长坂桥的途中给予没有任何风险的伤害，这样绞杀斗气武将确实有些过分。另外一些关卡中，因为水的存在我们确实也能利用此攻击方式轻松击倒敌人武将。

奇袭的浅谈

游戏中骑马从高出跃下时，下面如果有敌军，就有一定机率发生奇袭。奇袭成功后，敌人武将和杂兵身上冒黑色气息，且静止不动任我攻击，打死后掉落的功勋袋也是提高了一个等级的，所以当有奇袭机会出现时，应该尽量使用。另外，从建筑物外骑马跃入封闭的且没有我军的建筑物时，也等于发动奇袭，所以很多关的据点都可以用这招取得最快的效率和成果。

包围战心得

在高难度下，包围战一旦出现，就不会像一般难度下那么容易打发了，随便后边杂兵的一枪和那些无敌于天下副将搅一下局，您就彻底完蛋了。所以建议玩家从简单难度开始就练习怎么打包围战。因为包围战几乎都是我方一个武将单挑敌人复数武将，而围圈的士兵几乎都是敌方杂兵，况且进入包围战后，我武将一闪几率发动明显降低，所以编辑部的意见是根本不管包围战，

一旦敲锣，立即就近从杂兵包围圈突围，一定要毫不迟疑，不能让对方无名的副将发威。突破包围圈后不要在附近游动，而是离开一定距离再开始攻击，以防敌人杂兵再度形成包围战。

如何区分顶级武将

很多武将在一般难度下，我们可能都会用的风声水起，比如赵云、陆逊，自认为招数设定很强，攻击方式点面俱到，肯定很好用。只要进到修罗六星难度后，就会痛苦的发现，原先的想法都是错的，这些角色在很多方面都有致命的缺陷。

所以编辑部从三国无双四开始，就一致认为，评价顶级武将的办法不是靠嘴皮子忽悠，也不是在一般难度下看其驰骋。除非是你个人喜好，否则要说顶级武将，是骡子是马拉出来溜溜，请进修罗六星难度逛一圈，不直突总大将，按照常规慢慢打，活下来才能说是顶级武将。

因此你能在整篇攻略中看到我们提到过无数次“修罗六星难度”，没错，这就是我们每次评价武将是否好用的唯一标准！

实际上市面上有种说法，没有废物武将，只有废物玩家。编对无双这个游戏来说，辑部对这种偏激说法持否定态度。我们认为，只有武将的水平能够达到一定的基准，才能考虑技术问题，而技术绝对不是第一要素。我们可以举两个例子来说明：

例证 1：吕奉先

系列之前的吕奉先纵横最高难度，只要一招 C3＋加上用无双，几乎用不到太大的技术投入，那是因为设定的招数太强！而本作的吕布则完全属于技术类武将，不苦练数十次并找到窍门和心得，修罗六星难度想都别想。所以编辑部在吕布的问题上，不赞同吕布变弱的说法，毕竟能力和特技在那里摆着，你偏要用当年吕布那种闲庭信步的心态冲击最高难度，自然要头破血流。

例证 2：夏侯敦

你放心，我们都不会选更难用的角色，就说本作的夏侯敦，还算是中等水平吧。我们觉得并不是说这个武将的设定不好，导致他不能过修罗六星难度，而是唯技术论的玩家，请问用本作的夏侯敦坦然完成修罗六星难度能行吗？偶尔闯过去一次不算。

当武将的招式设定摆在那里，就算你技术论再高，毕竟你的单位时间伤害摆在那里，就算你运气好，无双每下都出一闪，别忘了修罗难度是不能记录的，战场局面瞬息万变，你不死又不能保证战斗一定会胜利。

所以，编辑部的一贯看法就是，技术很重要，但不是最重要，当武将的能力达不到一定标准，很多事情是做不到的。

Aice 战法

当编辑部在分别冲刺修罗六星难度时，我们偶然发现 Aice 可以用很多我们不能完成的武将打过去。细问之下，就有了这次属于 Aice 的战法。

准备条件：
1.武将满级，拥有一把一闪的高攻击力的武器，里面不能同时有一气呵成，如果有真乱舞最好。
2.拥有一匹必须带：无双增加的马。

打法：
在马上蓄满无双槽后下马对敌武将放无双，放完立刻用紧急回避溜走，然后上马继续蓄无双槽，如此反复。

注意点：
1.不要冲到敌群里再下马，而是在敌群外下马，等敌将向你冲过来的时候放无双舞到他面前。
2.无双发动中要对准敌将，如果敌将用回避，要立刻跟着他调准方向。
3.放完无双时是最危险的时候，要立刻用紧急回避闪出敌群。
4.上马前先确定一下马的位置，小地图上的绿色圆点为马，争取一次上马成功。
5.如果有传书，在放无双之前先放一个传书效果会比较好，特别是特殊技为强袭或带分身的神速的武将，会大大加强无双乱舞的威力。

特别说明：
1.战法极度耗费时间，一旦不能有效率的杀敌，很可能导致过关不能。
2.上马前确认位置，缩略地图上的绿色圆点为马（按 R2 键放大缩略地图显示比例才能看清楚位置），争取一次上马成功。
3.觉得紧急回避上马有危险或操作苦手，可以跑开敌人敌群，边跑边按方向键下叫马，到敌人少的区域，反身上马即可。

关于马的浅谈

本作中马，有点像前作中的护卫武将，有能力，有特技，有属性，通过评价来判断实力，需要随机获得。这里来谈谈编辑部对于马的心得。

◇刷马篇

刷马属于随机，和难度无关，和关卡无关，几乎属于人品范畴。至于说是否要用带“开运”的武将来刷马，以至于是否用 2P 参战也是有“开运”的武将两个一起来，我们的意见是，有一定关系，但最终还是人品。有玩家群体传闻，调整游戏主机时间设定，我们认为有用，但不如人品影响来得可怕。实例：本编辑部中某编辑曾近连续不停三十小时刷不出一匹，但也能在一小时内连刷四匹，所以我们认为请多刷几次，运气好，用不了多久就拿到了。运气不好，也别在意，这六个特别能力没一个是战斗中极为有用的。

◇马的颜色篇

本作马分六色，六种颜色的森神马特殊能力均不相同：

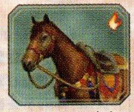

纯黑为绝影魂


纯白为的卢魂


纯红为赤兔魂


偏黑为猛攻脚


灰色为飞翔脚


偏红为突破脚

◇马的育成

别以为你有森神马就能有四个能力＋属性，我们还有过无属性，只有两个能力的森神马呢？下面我们来讲马的育成。注意，以下文字属于编辑部的经验之谈，而不是彻底测试过的数据或者日本官方数据，所以可以参考，不要照搬。

准备：无论是 PS3 还是 Xbox360，都可以在自由战斗后选择不存盘，然后再在系统选项中选择存盘到别的用户名中。所以你要另外准备个用户名。练森神马以前，请存记录到另外一个用户名中备用。

马的升级主要在于骑马杀死多少人，和难度无关。一般来说骑马杀 50 人左右，本关的击破功勋就会最高了。保险起见请杀敌 70 人，这样过关基本可以保证升级。升级到 LV3 的时候，马会出现属性和第一个能力，所以在升级到 LV3 的战斗后看，如果满意就记录，不满意请不记录，然后退回系统选项再读取进度再来。升到 LV4 的时候还会获得一个能力，照旧，看满意不，满意就存盘。最关键的是 LV5 的时候，森神马特殊能力就在这时候出现，编辑部的经验是，保险起见必须四项基本能力到 480 以上，才会有特殊能力出现，如果没有，请读取，四次还是没有，就要用到之前 LV1 的时候存储的记录了，需要重新练。

此后进入各武将分析篇







盖棺定论

蜀汉人民广播电台：蜀汉帝国中央政府，蜀汉帝国中央军事委员会，在此以极其沉痛的心情向全国各族人民通告：我国伟大的领导人，蜀汉帝国开国皇帝，刘备刘玄德陛下，因病医治无效，于昨日在永安逝世，享年六十三岁。太子刘禅将继承刘备陛下的事业，丞相诸葛亮、尚书令李严担任辅佐大臣。

先帝的一生，是战斗的一生。黄巾之乱时，他不忍见苍生受苦，毅然与关羽、张飞同志加入了讨伐乱民的队伍，为平定这场暴动做出了巨大的贡献。

先帝早期的环境非常艰苦，曾多次面临各路诸侯的生死相逼，但他没有气馁，成功地联合东吴孙权，在赤壁给予了野心勃勃的曹魏反动势力以沉重打击。蜀汉帝国创立后，先帝始终不忘汉室，不忘收复中原，救献帝于水火之中，得知献帝遇害后，先帝又毅然扛起了汉朝继任者的大旗，得到了全国人民广泛的认同和支持，也极大威慑了心怀不轨的曹魏反动集团。

先帝谦虚好学，礼贤下士，他曾以大汉皇叔身份，三次探望当时身为平民的诸葛亮同志；先帝有强烈的正义感，讨伐黄巾、董卓，抵抗曹魏时，他都义无反顾地站在第一线；先帝有强烈的责任心，在西川主动为汉室守住了一片天下，当献帝被废，又是先帝主动继承大汉；先帝重义守信，关羽和张飞同志被害时，先帝毅然发动东征，给背信弃义的东吴政权以极大威慑。

先帝光辉的一生将永远照耀我们，我们一定要更加紧密地团结在以刘禅陛下为中心的新任蜀汉中央政府周围，坚持和维护国家统一，向伟大的汉室复兴事业胜利前进。

综述

皇叔回归原点终于用双股剑了，鼓掌！就是形象平民化了，没有中山靖王之后的风采，到确实有卖草鞋农民的模样。普通战斗用□就能解决，对杂兵和普通武将也通用，连舞无限后带属性自然是更上一层，所以提升连舞是皇叔升级关键。在挑战强力武将或者总大将时，就和其它人物有所区别了，△不能连续使用，否则升空后危险太大，只用一下破防之后继续□连续攻击之。皇叔的无双很有趣，结束动作把双剑像风火轮似的转动，除非抵住目标或者目标正在斜上方天上，否则很难全中，但对发动强袭的超强武将有特效，发动强袭的武将没有受伤硬直，就可以抵住抡，如果武器有一闪属性，可以连续给予大伤害。皇叔在修罗六星难度下除非使用Aice战法或直冲总大将，否则生存极难。特殊技仅有雷矢和速射，少但实用。皇叔总体来讲属于三个君主中最好用的了。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1)

攻击速度快是刘备连攻击最大的优点，虽然初期的连攻击攻击方式只有3种变化，但因为使用双剑，所以都是属于范围攻击，对前方180范围的敌人都能轻松击中。刘备在初期依靠连攻击就能很轻松的提高连击RANK，而在对敌方武将时初期的连攻击也能很轻松的连续命中，而不会出现攻击落空的情况。在敌群中由于刘备的连攻击对背后没有攻击判定，所以一定要一边攻击一边转换方向。

□/X(连攻击 RANK2)



追加了双剑左右挥舞和双剑旋转的攻击方式，两招的攻击速度和攻击范围都相当不错，使得刘备的连攻击进一步强化，即使在敌群中也能依靠这招的范围成功突围。

□/X(连攻击 RANK3)

追加了双剑向前突击后再交互挥击的攻击方式，攻击范围不大，只对前后两侧的敌人有攻击判定，好在攻击速度够快，被敌人攻击中断的机率不高，可以放心使用。

□/X(连攻击 RANK∞)

追加了数十次双剑连续交互车轮挥击的攻击方式，相当华丽，但由于只对前后两侧的敌人有攻击判定，所以在攻击过程中务必随时调整攻击方向，否则很容易被敌人攻击而中断。在对敌武将时，车轮挥击可以造成相当高的伤害。

△/Y(重攻击 RANK1)



地面2连击将敌人挑到空中之后再跳到空中追加2连击的强力攻击，攻击时附加武器属性，威力相当不错，但是空中追加的2连击命中率有很大的问题，在对武将使用时空中的2连击往往会出现落空的情况，在敌群中使用这招经常会在落地时被周围的杂兵击中，所以挑飞攻击实用性并不高，最主要的作用还是用最初的2连击破坏敌武将的防御，或者将敌人挑空后用连攻击继续追击，周围敌人较多时一定要慎用空中的追击。

△/Y(重攻击 RANK2)

空中追加2连击后继续用双剑连戳3次，攻击范围相当狭小，如果空中追加2连击已经落空的话这次连戳也肯定会落空，华而不实，少用为妙。

△/Y(重攻击 RANK3)



连戳攻击后再往地面发出X形状的冲击波攻击，攻击力相当高，但是缺点还是命中率太低，只能攻击前方远处的敌人，对于脚下的敌人无能为力。本招主要用途是攻击浮空的敌人，可是从前一招开始就经常出现攻击落空的情况，似的实用性大打折扣。

△/Y(重攻击 RANK∞)



落地后向正前方发出扇形的冲击波攻击，攻击力和攻击范围都相当不错，但最大的问题是在落地前就很容易被敌人攻击而中断招式，特别是在高难度下将变得异常危险，只推荐在敌人较少时使用。总之，本招能发出来的话就相当实用，可惜很多时候都发不出来。

蓄力△/Y

向前方旋转并且用双剑进行360度范围吹飞攻击，攻击时附加武器属性，由于出招速度较慢，并不适合直接使用，尽可能与连攻击配合使用。连舞RANK的提升后这招的攻击范围也会随之增加。

前冲□/X＋前冲△/Y

刘备的前冲□是攻击身体右侧的敌人，攻击范围较小，但出招和收招速度很快。前冲△是攻击身体周边360度的所有敌人，攻击范围很大，而且持续时间较长，在敌人密集的敌方可以起到很好的效果，如果武器带有属性的话，前冲△还可以发动 属性效果，杀伤力更高。不过要注意，在高难度下，刘备在前冲△过程中容易被敌人攻击而中断，破绽反而比前冲□要大 ，建议不要经常使用。

刘备

蜀

人物篇 CHARACTER



技能表



能力增加类

攻击 + 70	防御 + 80	体力 + 90	无双 + 85	全能力 + 20

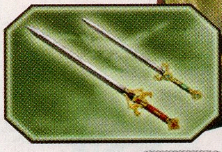
人物技能类

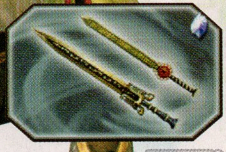
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长
耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化
斗志:无双增加量上升
开运:获得好武器和军马的几率增加
传书袋:可获得 2 个传书,且传书出现率上升
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

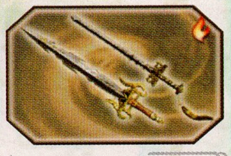
特殊技相关类

战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上
速射:齐射时的射击间隔变短,射速提高
雷矢:齐射时射出雷矢,命中敌人可使敌人触电

由于刘备的技能盘中和特殊技威力相关的只有“速射”和“雷矢”,因此齐射的威力无法提升至很高的程度,所以在攻击时主要还是依靠自身的武力。刘备的技能盘走法推荐从上侧右边的最大技能树开始,走下边的分支一路点到“连舞 ∞”,然后再从前面的“攻击力 + 5”走下方的分支一路走到“速射”,如此刘备的能力就可以提升得差不多了,之后的走法可随意安排。


雌雄一对剑


阴阳一对剑


天地一对剑

花絮

比《三国演义》还要真实的三国无双?

由于三国演义的长期熏陶,大家或多或少会有些习惯性误解,比如把长坂时的赵云想成个帅哥之类,而三国无双则是公认的“改得离谱”,光人妖张颌就让人受不了了,难道还有比三国演义更靠近真实一点的时候? 答案是有!

首先是刘备,这次的刘皇叔没了胡子,看上去比二弟三弟还要年轻几十岁,好像快和关平成一辈的了,很多人一下子都不适应,不过大家只记得刘备“身长七尺五寸,垂手下膝,顾自见其耳”的奇特长相,还忘了一件事——刘备就是没胡子!



《三国志》里曾记载了这么一件事,刘璋手下有个叫张裕的(不是酿葡萄酒那个)的官员,刘备入川时与刘璋共宴,见张裕是个大胡子,便嘲笑说当年我在涿县住时,姓毛的特别多,曾有“诸毛绕涿居”的玩笑哦! 不料张裕也是个不肯落口舌便宜的,回答说当年有个在潞县做县令的,后来去涿县做官,别人给他写信,为了提及他在两处做官的事情,便在信上写“潞涿君”(音同“露着”),《三国志》在这里特别注明“先主无须,故裕以此及之”,而且后来刘备得四川后就找个理由把张裕杀了,可见这事儿确实挺伤皇叔自尊的。

还有一个是黄忠,黄老将军不背弓箭了,提一把大刀专心去砍夏侯渊,可能也有大批的人不习惯,黄忠不是“重披金锁甲,双挽铁胎弓”,三国里赫赫有名的神箭手么? 但这只是《三国演义》里的说法罢了,在史书里黄忠确实是“常先登陷阵,勇毅冠三军”的猛将,定军山斩杀夏侯渊也是事实,但从头到尾就没有提到他弓箭好来!

要知道,《三国志》里对有一技之长者从不落过,更不乏有神箭手的记叙,例如吕布“便弓马,膂力过人,号为飞将”,太史慈也是“猿臂善射,弦不虚发”,连董卓都“双带两鞬,左右驰射”,那么如果黄忠箭法真的那么强悍,为什么一笔都没有写过呢? 看来老黄就是个抡刀的猛将,射箭这种精细活儿,给别人好了。







盖棺定论

许都日报驻洛阳记者手记：昨天下午随魏王曹操的大部队回洛阳，突然传来消息，说东吴已击杀关羽，并向魏王送来首级示好。魏王大喜，此时主薄司马懿提出，此乃东吴嫁祸，这时我算又一次见识了几个高层大佬的厉害，两三分钟时间便商定了厚葬关羽首级，把祸水再引向东吴之计，但等到魏王打开装首级的盒子，一切都不一样了：魏王笑眯眯的问"云长别来无恙否"，此时……饿滴神哪！关羽的脑袋眼睛真的睁开了！当时是全场大乱，钻桌子的有之，逃出门的有之，拔剑的有之，晕倒的有之……我是晕倒的。

醒来后知道，魏王也晕倒了，我心里好受了点。因为东吴使者还说，吕蒙已经被关羽怨灵咒杀了，所以魏王决定要赶紧拍拍关羽的马屁，好在当年魏王对关羽还不错，所以大家不是很紧张，纷纷去准备祭祀用品，我则被分到任务，要在明天的报纸上写一篇"花团锦簇"的奉承关羽生平的文章……要怎么写呢？嗯，刘备混得惨的时候"他侍立终日，随刘备周旋，不避艰险"，这个可以写；温酒斩华雄，嗯，这是猛将；土坡约三事，千里走单骑，好，够义气；大战黄忠，单刀赴会，这个没问题，有勇有谋；在魏王麾下时斩颜良诛文丑，华容道放魏王，哦哦，这个要大写特写！刮骨疗伤……哎唷，那一箭好像是曹仁将军放的；水淹七军……不行，虽然斩庞德降于禁是很威风，但写了的话，我的脑袋连装进盒子的机会都没有……啊啊，天要亮了，不管了，就照"忠义神武灵佑仁勇威显关圣大帝"的架势来吧，魏王宽宏，定然不会怪我的！

综述

武圣关云长这次绝对算最好用的角色之一，相比之前又强化不少。关羽的强大在初期是看不出来的，相反初期还显得过于朴实和平庸，但恰恰是这种朴实无华的招式在高难度下才是最管用的。关羽从 35 级以后才能显出价值，非修罗难度下，单靠破绽极小的连攻击就足够走遍天下。在整套连攻击中只有 2 个破绽，通过调整攻击方向完全可以克服。重攻击出招速度虽然一般，但判定范围极大，配合冰雷属性在非修罗难度所向无敌。无双方面，虽然攻击性上不能说最好，但胜在破绽极小，保命绝对安全。关羽和吕布一样拥有"觉醒·极"特技，发动强袭之后，对敌武将可造成极大伤害，应付那种诸多武将围攻的场面可谓得心应手。除此之外，关羽还有容易忽视的"马术"能力，骑乘后的效果相当不错，善于骑马的玩家完全可以让关羽骑马挑战修罗难度。关羽的泛用性极强，整体没有大破绽。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2&3)

关羽的连攻击每招的攻击范围都超过 180 度，范围打击相当优秀。RANK1 时的最后一招和紧接下来重复的第 1 招正好构成一个转身 360 度全范围的攻击；RANK2 时的最后一招也是 360 度全范围攻击，攻击距离要超过 RNAK1 时的招数，相当实用。RANK3 时会再追加一个 360 度攻击，然后接正前方从上往下的纵斩，这个纵斩判定范围很小，因此破绽较大。所以，关羽的 RANK3 连攻击反而是最不实用的。

□/×(连攻击 RANK∞)



追加的招式非常强悍，为 360 度全范围攻击转圈抡刀，而且是附带武器属性效果连转 6 圈，几乎没有攻击破绽。达人难度以下单靠这招就可以杀遍天下。修罗难度靠这招就有点困难，在转圈途中，敌人武将会以跳跃攻击或者蓄力攻击等各种方法破招，而且最要命的是这招很难使出来，往往在前面就会被敌人攻击中断。

蓄力△/Y

蓄力重攻击是 360 度全范围吹飞技，RANK 越高攻击范围越大，真正要发挥实战威力至少需要 RANK3 以上的攻击范围才足够。RANK∞ 时是附带斗气的全屏吹飞技，达人以下难度制压据点时用这招最合适了。

△/Y(重攻击 RANK1&2)



重攻击的判定非常优秀，范围极大，并且一旦砍中武将就会倒地。第 1 招的攻击范围为 270 度，除了正后方无法攻击到，其他位置全部都能抡到，第 2 招为反抡前方 180 度。打武将时用第 1 招破防，第 2 招砍倒，连虎牢吕布都能这样被活活屈死。RANK2 时追加第 3 招砍偏左侧 270 度范围，效果和 RANK1 时差别不大。关羽的重攻击出招较慢，一定要和敌人保持距离发动第 1 招，否则很容易被中断。

△/Y(重攻击 RANK3)

追加一招 360 度全范围攻击，实用性不错，同样也是命中武将后就能砍倒在地。

△/Y(重攻击 RANK∞)

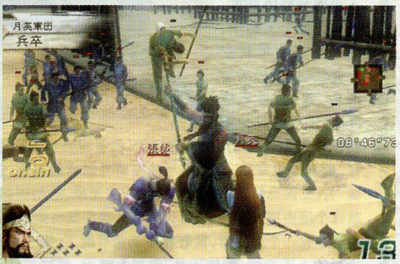


重攻击中最强的招数，360 度斗气吹飞攻击，兼具攻击和防御，并且斗气还能攻击倒地的敌人。唯一的缺点是收招较慢，如果敌人防御，应立刻用连攻击或无双追加被破防的敌人。高难度下本招也有相当的杀伤力，不过最大问题是能不能顺利发出此招……

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲轻攻击攻击范围太小，实用性不高，不建议使用；前冲重攻击是 360 度全范围附带属性效果的攻击，实用性较高，不过在使用时要算好提前量才能发挥最大的杀伤效果。

杀阵□/×＋杀阵△/Y



关羽的杀阵判定比较小，都是正前方一点，稍微有偏差就无法发动，实用性一般。发动杀阵时，虽然整个右侧 180 都有攻击判定，但威力可以忽略不记。杀阵□是把敌人顶在刀口前进几步，然后正前方 180 挥刀，命中的敌人全部倒地，高难度下收招时有大破绽。杀阵△出刀硬直时间较长，攻击方法为用偃月刀把敌人反方向挑飞，挑飞的敌人可以砸倒其他敌人，但由于敌人是飞到自己身后，很难再继续锁定追加攻击。

无双乱舞

关羽的无双攻击范围较大，如果想集中攻击单个武将的话需要随时微调方向才能保证命中，敌人较多时比较容易失去目标，因此关羽的无双更加适合对群体，对单体时效果稍弱。无双技终结招数为头顶 360 度旋转偃月刀，然后接全屏斗气吹飞攻击，收招非常安全，高难度下保命绝对没有问题。

技能表



能力增加类

攻击 + 100	防御 + 75	体力 + 60	无双 + 80	全能力 + 10

人物技能类

健脚:持续跑动一定时间后,移动速度上升 10 秒。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
马术:军马能力最大限度引出。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。
耐矢:受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

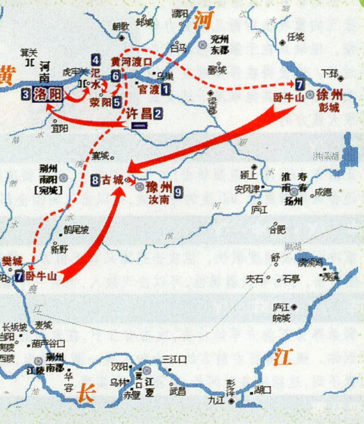
特殊技相关类

延长:特殊技持续时间增加。
觉醒:强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加,且攻击时不会被敌人攻击中断。
觉醒·极:强袭发动过程中对敌人造成的伤害大幅增加,且攻击时不会被敌人攻击中断。

关羽需要普通攻击和特殊技共同成长,但这两项能力正好分布在不同的两条路线上。考虑到一开始玩家不会挑战高难度,因此建议走到"觉醒"左下的"体力 + 5",先把"觉醒"点亮,可用来对付强力武将,再一路顺着提升连舞的方向依次点亮"连舞 3""延长"和"连舞 ∞"。然后再从"觉醒开始",依次点亮"传书袋""觉醒·极""传书大袋"和"获书"。如果对骑马情有独钟的话,还可以优先点亮"马术"技能。

花絮

关羽千里走单骑路线示意图



1.官渡 袁绍当时所在地。刘备也应该在这一带——这就是关羽要去的地方。

2.许昌 关羽出发地点,在附近遇到了廖化。到目前为止还算正常。

3. 洛阳 在洛阳前的东岭关斩了孔秀,又砍了洛阳太守韩福和牙将孟坦,关羽威风得紧。不过为什么二爷要西去洛阳?给两位嫂嫂购物么?大哥在东边耶!

4. 汜水关 终于想起大哥了,于是向东北而去,把守将卞喜杀了。

5. 荥阳 荥阳太守王植死于此。可是等一下,关羽,你要做什么?你是不是又忘记了什么?怎么又往回走了?

6.黄河渡口 只一合,砍死了秦琪……不要问我为什么袁绍在黄河以南的官渡,关羽却要渡河。我也不知道他为什么要渡河。

7、8.卧牛山 得知刘备已经去了汝南,于是二哥只好回头……在卧牛山这里收了周仓,赵云后来也在这里加入,应该是很重要的地点。我们查到了两座卧牛山,不过……这两座牛山的地点不但差得有点远而且都不大靠谱……关羽果然是属路痴的?

9.古城 终于找到正确方向了,恭喜恭喜,三弟张飞也在这里。

10.汝南 "大哥!终于见着你了!二弟我不容易啊!""二弟啊,你丫这几个月带着两个大嫂到底死哪里去了……"

蜀

关羽





黑龙偃月刀



白龙偃月刀



青龙偃月刀







盖棺定论

建业无双论坛视频直播：各位观众！现在我们看到那两个人已经过来了！他们马上要上军车！让我们抓紧时间采访一下！请问你们手里拿的是张飞的首级吗？

张达：废话！你以为我拿的是什么？快让开快让开！

范疆：我们可是豁出命去的！这包袱里是张飞，张飞！你们这些东吴人没尝过他厉害，但总该听说过吧？刘备的三弟！万人敌！关羽说"百万军中取敌上将首级如探囊取物"的就是他！在虎牢关第一个冲出去打吕布的就是他！在长坂桥一人喝退曹军百万军的就是他！进蜀中义释严颜的就是他！在葭萌关大战马超的就是他！在瓦口寨把张郃打得抱着头跑的就是他！！！我们容易嘛，在这种人手底下当差！要不是他急着筹办军备每天没事抽我们，我们哪里有胆子动手……

张达：范疆！快走了！

范疆：我还没说完……你们现在是直播对吧？东吴人你们听着，我们给你们除去了一个大敌！我们是有大功的！反正你们已经杀了关羽，跟蜀国结了大仇，我们是在帮你们解除隐患！

张达：快上车跟孙权大人报告去！夜长梦多！

范疆：不行，我要让更多的人看到我们带着张飞的首级……

记者：……您不用把首级拿出来，要打马赛克的！

军士：好了好了，都别拍了！快走快走！

综述

本作最强的斗气武将，一是虎牢关奉先，二是长坂桥翼德。本作中翼德属于超级猛将类，普通□连击都能抡死一片一片的敌人，强烈推荐给张飞装备冰属性技的武器，升到连舞无限之后攻击速度快得吓人，再加上本身攻击范围就很大，一边冻住敌人一边向前抡，颇有前几代的吕布风彩，如果打修罗六星难度，则推荐用带"真空波"、"真乱舞"、"一闪"的标准武器增加攻击范围以保自身安全。张飞特殊技属于强袭，由于有灭杀这种大伤害杂兵的技能，再加上攻击范围很大，在敌群中无双槽涨得很快，但不得不说的是张飞无双乱舞收招有大破绽，修罗六星之下，你会发现最后把蛇矛从地上拔起之后，人物有不到 0.5 秒的硬直，这时候因为攻击判定只在蛇矛插在地上位置的正前方向，所以战敌将时最好能配合强袭和一闪，争取一套舞死敌将，如果舞不死，那就赶紧用紧急回避躲一下吧。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

张飞的连攻击 RANK1 除了第 4 招以外全是大范围攻击，这对于初期来说是非常实用的招式，在敌群中用普通连攻击就能造成大范围的伤害，其中第 3 招可以带武器属性。RANK2 追加了 4 招，除第 3 招以外全是大范围斩击，第 4 下更是大到 360 度的范围并且带武器属性，这样前 8 招对于张飞来说都是非常安全的。

□/X（连攻击 RANK3）



追加了 4 招完全对正前方的接近 180 度范围攻击，对杂兵的时候要注意防范自己的后方，多调整攻击方向。

如果是身处敌群，转着圈打是个不错的选择，对敌将的时候这几招倒是很方便，不用频繁调整方向，面对敌人即可。

□/X（连攻击 RANK∞）



追加了 6 招接近 360 度的范围斩击，并全部能附带武器属性，无论是对杂兵还是敌将时都非常好用，尽显张飞猛将风彩。

之前没被打断的话，进入这一阶段就能大片杀敌了，即使在高难度下这一阶段的招式也是比较安全的。

△/Y（重攻击 RANK1&2）

可以附加武器属性的 2 连击，其中第 1 击可以破防，第 2 招可以浮空，其中第一招范围较大，第 2 招只对正前方攻击，两击的间隔时间相当短。对于一直防御的敌将，可以用第一招破防，第二招使其浮空，然后接以普通连攻击。如果周围敌人较多，那就只用第一招破防后连攻击，这样比较安全。

唯一的缺点就是第一招的准备时间太长，如果在被敌人围攻的情况下很可能就发不出来，这种情况下还是老老实实用普通连击的好。

RANK2 追加 1 招对前方 180 度的范围攻击，可以附加武器属性，这招有个短暂的收招动作，如果 RANK 只有 2 的话，推荐不出这一招而是接普通连攻击。

△/Y（重攻击 RANK3）

追加了 1 招和 RANK2 差不多的前方范围攻击，可以附加武器属性，这时重攻击的威力已经开始初显出来。

△/Y（重攻击 RANK∞）



360 范围的震地吹飞攻击，周围的敌人全部被弹开，作为重攻击的最后一招是非常可靠而安全的。

张飞的重攻击后面几招威力都很不错，但缺点在于第一招的准备时间过长，这使得在修罗难度下根本不敢使用，在其他难度下还是能发挥很大威力的。

蓄力△/Y

正前方 180 度大范围斩击，虽然范围很大，但出招速度太慢。连舞 RANK 提升至 ∞ 后在斩击时还会向周围发出 360 度的冲击波，可以击飞周围全部敌人，实用度大大提升。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□出招速度很快，但攻击范围只有正前方，推荐紧接着普通连攻击；前冲△为前方 180 度斩击，可附带武器属性，可以击飞敌人，但有一个准备动作，需要算准距离。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵为正前方单体攻击，攻击有 3 下，在发动此招的过程中是处于无敌状态，其他敌人打不到你。强杀阵抓右前方的一个敌人转一圈后抛出，发动的时候注意站得靠左一点，不然很可能抓不到，这招准备时间长，范围小，不实用。

无双乱舞



由于张飞的攻击范围大，无双乱舞的攻击范围也很大，可以快速清理掉大群杂兵，由于多是范围攻击，对单个武将使用的时候没有那些单点攻击的武将那么强，但也完全够用了。张飞无双有个大破绽，就是最后收招拔矛的那一击范围太小，处于背后的敌人很容易攻击到你，这时我们最好先紧急回避一下，再做其他动作。

蜀

张飞

人物篇 CHARACTER



技能表



能力增加类

攻击+100	防御+60	体力+65	无双+90	全能力+15

人物技能类

强壮:回复道具的回复效果上升。
斗志:无双增加量上升。
增进:一时效果道具持续时间增加。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
耐矢:受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。
获书:每击破300人即可获得1个传书。
传书袋:可持有2个传书,且传书出现率上升。
连舞3:连舞RANK可提升至3。
连舞∞:连舞RANK可提升至∞。

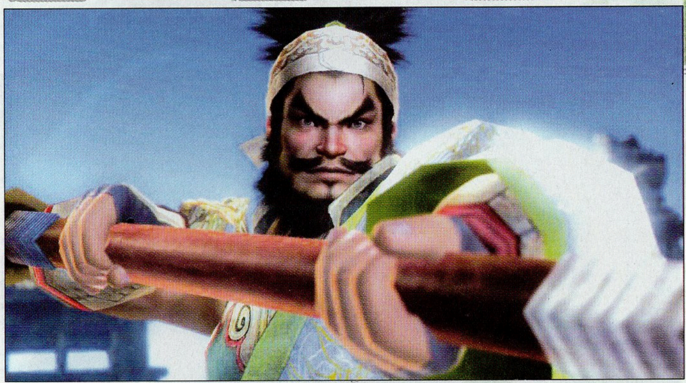
特殊技相关类

大喝:特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
灭杀:强袭发动过程中对杂兵造成的伤害大幅增加。
破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。

张飞的大喝只需3点就能学会,推荐一来就习得,以提高在敌群中的作战能力。张飞的普通连攻击范围广,所以首先以连舞3和连舞∞为目标,在敌人堆中也能以一敌百,路上顺便学会阵鼓、破甲、获书,进一步提高能力。点完"连舞∞"后,下一步就要点亮"斗志",可以大大提高高难度下的生存几率,然后顺路点亮"获书"。最后剩下的能力大家可以随意习得了,建议"传书袋"尽早点亮比较好。



蛇矛　　蛟矛　　鳄矛



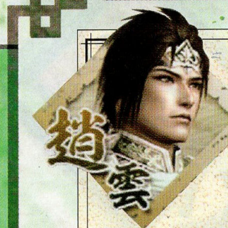


三国小剧场



穿越的关平

本漫画要玩过三国无双4的玩家才能看懂,上作中星彩是可用角色,且和关平的关系不清不楚。



盖棺定论

建业无双论坛"羽扇浣巾"国际事务讨论区[主题]赵云死了!!!

快去蜀国论坛上看讣告……真的死了……

[1 楼]什么！那个传说中可以从地狱逃出来的人也会死?

[2 楼]蜀国第一近卫军总司令……我要是有这种保镖就好了。

[3 楼]当年那批老将也没剩几个了,吭吭哧哧从刘备发家那会儿开始打的,蜀国还有谁?……廖化?

[4 楼]还有诸葛亮。

[5 楼]诸葛亮不算,要算也是魏延。

[6 楼]简雍……?

[7 楼]楼上,那是谁……

[8 楼]我就记得他当年送刘备过来娶孙夫人,那时候是看到一个挺精神的……老头。后来才知道长坂那时他就快五十了。

[9 楼]哇啊啊啊,我的赵云哥哥啊!你不是能从百万军中把阿斗抢出来吗?你不是靠几十个人就能把黄忠救出来吗?你不是一个人站在营前就能把几千曹军吓走吗?你不是七十岁还能砍人家一家五员将吗?你不是在失街亭以后还能成为蜀军损失最少的部队吗?咋这么突然就去了呢?

[10 楼]楼上,节哀,冷静……

[11 楼]楼上,我冷静不了,我是穿越来的。

[本主题被时空管理局锁定]

综述

子龙充分发挥了枪挑一条线精神,大部分招式都针对单体目标或前方小群体。修罗六星之外,面对武将时使用重攻击对其破防,将其挑到空中攻击的伤害也大,装备技的武器可大大提高频率,使得子龙在对单个武将时有着极强的优势。连舞无限下的重攻击落地后会华丽的追加 360° 的范围攻击,看上去很美。子龙最大的尴尬就是没有实用的范围技,在他专心致志的猛扎对手的同时,两边和身后都成为标靶,好在无双十分实用,打单人和全体都很好用,用来保命和杀人都适用。而跑△的效果确实很好,尤其是猛冲敌人杂兵群,提前施展最后在敌群中结束,一下子能至少带来 50%以上的无双槽增长！在修罗六星难度,本以为长坂七进七出的子龙怎么也能轻松过,但事实残酷的告诉我们,华丽的跑△、重△连攻,都玩不转,唯有神速的特殊技可以在修罗六星里面用用。说到底,编辑部全体都在修罗六星下用不好子龙。



招式分析

□/×(连攻击 RANK1&2)

RANK1 为向前下方左右挥枪 3 次,右边 180 度甩枪,前三枪攻击频率极快,第四下扫清右侧的杂兵。RANK2 双手持枪上顶,从右边甩枪,刺向正前方的敌人,主要是针对正前方的敌人,其他三个方向都会出现破绽,加上单方向突刺的时间过长,破绽也过大,在高难度下使用刺击要找好时机。



□/×(连攻击 RANK3)

追加了 3 次枪尾的挑击,速度虽快,但攻击距离和攻击范围并不理想,而且在敌群中容易被攻击打断。

□/×(连攻击 RANK∞)

对正前方连续突刺攻击 6 次,攻击速度快而且附加武器属性,对单个武将时相当实用,但是除正前方外其他方向都是空档,在高难度下就不要使用这招了。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

短时间内蓄力后上挑敌人后立刻下攻击,之后使用强力浮空攻击的同时跳到空中,落下按△还可以追加空中重攻击,对单个武将时相当实用,但是落地时破绽很大,高难度下落时很容易被敌人击中。

△/Y(重攻击 RANK3)

追加下斩的动作,在落地的时候会对周围 360 度小范围的敌人造成吹飞的效果,下斩的威力很大,对单个武将可以造成不小的伤害,如果不是人多和达人难度以上的情况,这招还是很实用的。修罗难度下 RANK3 重攻击在落地前易被打断。



△/Y(重攻击 RANK∞)

落地后会放出 360 度的吹飞斗气攻击,范围很大,十分强劲,当然在高难度下想要使出这招的前提是你是否能安全的落地。

蓄力△/Y

长时间蓄力后正前方大范围攻击,但是,弱点就是蓄力时间太长了,你怎么能保证在你努力蓄力的时候没有敌人来捣乱呢,但对范围技较少的赵云来说在普通难度下该招数对吹飞大量杂兵效果不错,可以在普通攻击后追加蓄力攻击,RANK∞ 时后会追加攻击范围。



前冲□/X+前冲△/Y

前冲□为小范围挥枪,没有什么什么实际意义的一招。前冲△被编辑部形象的称呼"横向直升飞机",空中几千多度的旋转也难为赵云兄了,一般难度下这招是暴力美学,高难度下出招前和落地后敌人就要对你使用暴力美学了。

前冲□/×+前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为左右快速抡枪攻击,且附加雷属性,在敌群中使用效果相当不多,而且能快速增加无双槽;前冲△的普通状态的前冲△相同,唯一不同是在结束时会追加一招 360 度大范围的震地攻击。

杀阵□/×+杀阵△/Y

轻杀阵攻击先用枪尖命中敌人面门,再用枪尖挑动敌人的腿部,最后使用摔投技,被摔投的敌人在落地时依然有判定效果,人多时用这招还是有些危险的。强杀阵攻击用枪尖扎向正前方的敌人的腿部,横拨后用枪根攻击,最后用枪尖将武将打飞,攻击判定小且距离近,但命中后的效果还是相当不错的。

无双乱舞

赵云的乱舞看上去属于大范围乱斩,实际上则是针对正前方目标的连击,最后再吹飞其他的敌人,有万马之中取人首级后并平安归来的感觉。无双前几招都是对正前方的敌人有攻击判定,无双前半段玩家要做的就是寻找目标调整方向连续击之,最后的几个范围技十分的霸道,连续几个全方位的扫枪加上最后的吹飞,可谓是一气呵成,高难度下赵云靠无双吃饭是 OK 的。



赵云



技能表



能力增加类

攻击＋55	防御＋35	体力＋45	无双＋60	全能力＋15

人物技能类

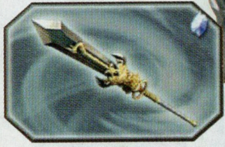
俊足:移动速度上升。
连舞3:连舞等级可提升至3级。
连舞∞:连舞等级可提升至∞。
斗志:无双增加量上升。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
获书:每击破300人可获得1个传书。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身30秒时间内,攻击力2倍。
强壮:回复道具的回复效果上升。
传书袋:可获得2个传书,且传书出现率上升。

特殊技相关类

破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
神速指挥:发动神速时我方士兵同样可以发动冲锋,且我方击破数加算在武将身上。
延长:特殊技持续时间增加。
猛进:发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。

由于赵云的战斗能力和连舞等级息息相关,再加上赵云技能树配置十分合适,在点到"连舞∞"的路上可以得"俊足""斗志"这两个相当有用的技能,因此强烈推荐从提升攻击力的起点开始走,一直点到"连舞∞"。这之后再返回点亮"传书袋",然后依次点亮"延长"和"破甲",赵云就基本成型了。剩下的技能可以选择走"获书"这条线,也可以选择增加20能力的技能点亮。


龙眼

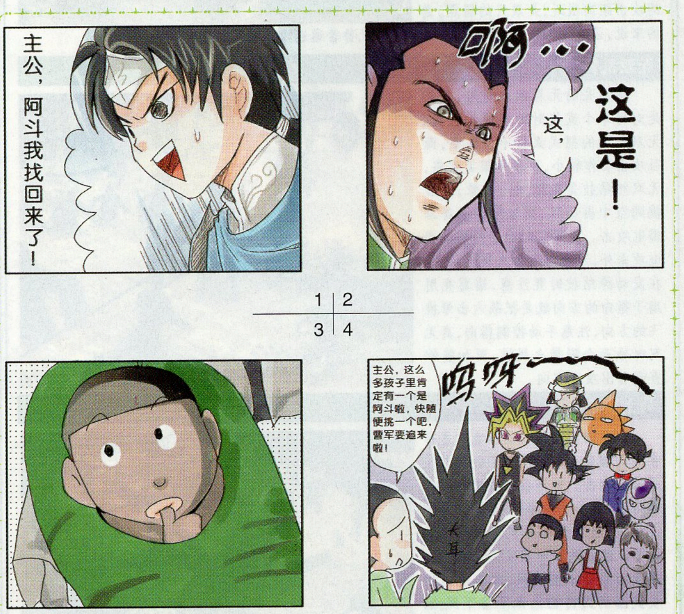

龙爪


龙胆





三国小剧场



阿斗归来

长坂之战一直是编辑部热衷探讨的三国话题之一,因为大家一直认为,阿斗之所以智力低下,很可能是因为赵子龙没找对孩子,或者……下次有机会让你们看到我们的另一个恶搞。



盖棺定论

蜀汉人民广播电台:蜀汉帝国中央政府,极其悲痛地向全国各族人民宣告,蜀汉帝国丞相、武乡候诸葛亮同志,因积劳成疾,昨日在五丈原不幸病逝,享年五十四岁。

诸葛亮同志是我国各族人民公认的享有崇高威望的领导人,伟大的军事家、政治家、思想家、科学家,国际上公认的权威风系、火系大魔道士,"三分天下"战略的总设计师,"联吴抗曹"理论的创立者。

诸葛亮同志的一生,是鞠躬尽瘁的一生,自从在卧龙岗被先帝刘讳备所邀出山以来,为蜀汉帝国的创立和发展立下了不可磨灭的功勋。在先帝的领导和诸葛亮同志的指挥下,我军先后取得了火烧博望、火烧新野、火烧赤壁、取四郡、占荆州等一系列优异战绩,为蜀汉帝国的建立打下了坚实基础。

先帝逝世以后,诸葛亮同志又担负起了巩固国家基础的重任,他设计的木牛流马、诸葛连弩等先进装置达到了国际同期先进水平,有力促进了我国工业和国防力量的发展。他剿抚兼用,与孟获非法武装进行了有理有据有节的斗争,平定了我国的后方大患。同时,诸葛亮同志不忘先帝嘱托,积极谋划北伐,先后击毙魏军高级将领王双、张颌,有力震慑了曹魏反动势力。

诸葛亮同志的去世,是我国无可估量的重大损失,我们一定要团结在以刘讳禅陛下为中心的蜀汉中央政府周围,高举"光复汉室"旗帜,把先帝和诸葛亮同志等诸多先烈开创的伟大事业坚持下去,胜利到达我们的目的地。

综述

孔明一生最擅火,这特点在游戏中体现的淋漓尽致。武候□连攻击破绽太大,在修罗六星下使用连攻击无异于找死;而重攻击也不好,单挑无敌,但游戏中又有多少单挑武将的机会?武候普通战斗应该以骑马攻击为主,普通攻击的有效范围绝对超想像,马上△可一下吹飞大范围敌人,对杂兵和特定情况的武将战(将武将击落水中)均非常好用。武候真正的主攻武器其实是"火计"和无双,运气好的话,火计的威力甚至足以绞杀修罗难度下樊城据点内的斗气关羽,注:这是编辑部实际测试过无数次的结果,别信谣传,完全烧死几乎不现实,但半血甚至3/4的伤害是没问题的。强烈建议大家冲到据点内放火,再放一个无双收尾,武候的无双对武将尤其好用,能抗住一把大火外加一个无双的敌人,在整个游戏中都没几个,当然修罗六星就要看一闪的几率是否高了,运气不好是有可能的。



人物篇

CHARACTER

招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

孔明的连攻击前3招是正前方旋风攻击,范围较小,实用性不高,高难度下几乎前3招之内必定会被敌人从身后攻击而中断;RANK2时会把羽扇变成剑追加范围攻击,每招都是180度以上的攻击,连续起来在低难度下可保证周身安全。

□/X(连攻击 RANK3&∞)

孔明最好用的连攻击反而是RANK3下的,会追加类似RANK2的多招范围攻击,而且追加的招式攻击范围全部达到270度以上,近身的所有敌人绝对逃不掉。RANK∞下的追加招式并不好用,是把扇子变为鞭子对前方180度范围攻击,整个身体后方和侧方全部是破绽,高难度下使用非常危险。

蓄力△/Y

孔明的蓄力攻击初期范围就很大,到RANK3之后就有斗气的吹飞效果,再加上蓄力时间不算很长,是比较好用的招式。

△/Y(重攻击)



孔明的重攻击只适合单挑武将,或者背靠墙壁攻击正前方的敌人。重攻击的起手招式是前方180小范围敌全体破防加眩晕,然后开始发射激光,RANK1只有1发激光,之后每提升1级RANK可多发1发激光,RANK∞后追加的则是1发大型激光。激光的射程超远,但有效范围太小,就算最后的大型激光也达不到大范围伤敌的效果,所以在使用时务必确保身后没有敌人偷袭。高难度下使用这招,基本等于找死。

前冲□/X+前冲△/Y

前冲攻击是比较实用的招式。前冲□为正前方挥出一个小旋风,射程较远;前冲△为正前方大旋风,攻击范围很大而且出招速度较快,在压制射击台时非常好用。

杀阵□/X+杀阵△/Y



诸葛亮的杀阵非常符合这次的"妖道形象"。杀阵□出招速度快,判定范围大,对杂兵时非常实用。命中后会控制敌人向各个方向移动,最后将敌人挑至空中后摔落地面,还可以造成其他敌人的联带伤害。杀阵△判定范围为近身的正前方敌人,命中后将敌人裹在旋风中连续多次攻击,如果武器有一闪的话,很可能对武将造成大伤害。不过这招的攻击距离很近,是最大的弱点。总的来说,杀阵□实用性更好,某些情况下可代替普通连攻击使用。

无双乱舞



诸葛亮的无双相当好用,尤其是对付单个武将时效果更加明显。无双初期的招式武将不会浮空,而且攻击动作较小,不容易跟丢武将,无双终结技是先把敌人击晕,然后挑到空中再坠落,同时附加全屏幕雷电攻击。真无双时除了最后的雷电攻击外,还全部附加火属性攻击。在发动终结技时要注意,诸葛亮用扇子指向的方向就是把敌人击晕挑飞的方向,注意手动控制指向,真无双时地面会附带火属性,更加能够直观看出攻击方向。

马上攻击



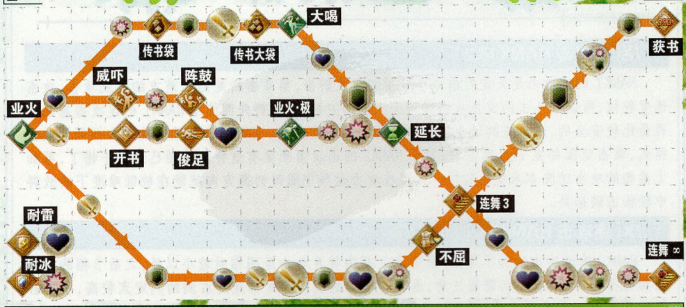
由于诸葛亮连攻击和重攻击存在重大破绽,因此比较安全的方法是骑马攻击。骑马攻击的重攻击相当好用,发一个大旋风将范围内敌人吹飞,可以很容易把敌武将击落河中,然后跳入河里安全KO敌人。轻攻击附带小型旋风,攻击范围和长武器的武将相比也不落下风,配合一匹能力较强的马匹,诸葛亮可发挥出相当强的实力。

蜀 诸葛亮

人物篇 CHARACTER



技能表



能力增加类

攻击＋80	防御＋85	体力＋80	无双＋85	全能力＋15

人物技能类

耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。
耐雷：敌人雷属性攻击效果无效化。
开书：战斗开始时就持有1个传书。
威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。
俊足：移动速度上升。
阵鼓：触发活跃状态时（我方士兵呐喊欢呼），我方战意上升的效果延长。
不屈：濒死状态下，人物倒地后起身30秒时间内，防御力2倍。
连舞3：连舞等级可提升至3级
连舞∞：连舞等级可提升至∞
传书袋：可持有2个传书，且传书出现率上升
传书大袋：可持有3个传书，且传书出现率大幅度上升。
获书：每击破300人可获得1个传书

特殊技相关类

大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
业火：火计造成的伤害增加。
业火·极：火计造成的伤害大幅增加。
延长：特殊技持续时间增加。

诸葛亮的技能树分布实在令人叫好，所有必须技能几乎都在同一条分支上，迅速就能提升实力。由于诸葛亮连舞攻击非常不实用，因此根本不用考虑提升连舞等级。初期走正中间的路线，依次点亮“业火”“开书”“俊足”“业火·极”“延长”，这样诸葛亮就能最大限度发挥火计的效果，实力可以有飞跃性提升。然后再点亮“耐冰”“耐雷”以及两个传书袋，可大大提高战场生存能力。到这里，火攻型诸葛亮基本上就成型了，最后点亮右上角的“获书”即可大功告成。



明澄扇　黑慧扇　白怜扇





三国小剧场



落凤坡的幕后



盖棺定论

大汉通讯社讯：大汉帝国中央政府，大汉帝国军事委员会，在此向全国全军各族人民沉痛宣告：大汉帝国伟大的军事家、政治家、文学家，大汉帝国丞相、魏王曹操同志，因病医治无效，昨日在洛阳逝世，享年六十六岁。

曹操同志出身于士家大族，从小有远大志向，在二十岁时成为大汉公务员，黄巾之乱时，他负责颍川防卫工作，短时间内就改善了洛阳的治安环境。曹操同志有强烈的正义感，在朝廷被宵小把持之后毅然辞官归乡，讨伐董卓时，他又加入勤王军，竭力为稳定大汉形势奔走，剿灭黑山贼和匈奴单于，收降黄巾三十余万，稳定了军心民心。

在外征战途中，曹操同志依然心系汉室，在得知洛阳生活条件艰苦后，主动将献帝陛下接至许都。当时北方依然陷于战乱之中，曹操同志经过艰苦奋斗，讨伐了吕布、刘备、张绣、袁绍、袁熙、乌桓、刘表等地方势力，其中在官渡以劣势兵力取胜的战役已经入选大汉初中历史教材。

曹操同志一生致力于恢复大汉的稳定与统一，历经赤壁、西凉、合肥、汉中、樊城等战役，与孙权、刘备、马超等分裂势力进行了坚决果断的斗争，在曹操同志的努力争取下，孙权攻击荆州，生擒死硬派分裂分子关羽，并表示了恭顺之意，将大汉统一事业又向前迈进了一大步。

曹操同志虽然去世了，但他的宏图伟业不能停止，我们要学习他忧国忧民的精神，学习他为苍生谋福利的态度，努力建设大汉社会，努力促进大汉统一，将曹操同志未尽的事业进行到底！他的光辉形象将永照千秋！

综述

题外话，三国演义和丞相剧本相比，简直是从“宁可我负天下人”变成了“我为人人”。从丞相登场至今，一直以来都没有大面积攻击的招数，本作人物和招数重新变化后，还是延续老传统。无论是普通□、轻△连按、重△、无双、无双收手，都是不超过 180 度的攻击范围。所以说丞相在修罗六星难度下，几乎没有生存的可能性，就连 Aice 战法都危险，因为丞相无双收手不是 360 度攻击，左跨步劈一剑剑气，右跨步劈一剑剑气而已，很可能打完以后没来得及跑路就魂归故里了。除去最高难度，丞相的攻击针对范围小，无双初期几乎不会打浮空，所以对武将杀伤力很高，合理利用可以比很多武将更有效率，杀大将速度要快得多。丞相特殊技是落石，落石的效果是本作中特殊技最差的，况且丞相落石不如司马懿，烂上加烂。注：谁是落石的爱好者，有心得能共享一下才好。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

RANK1 的连攻击是先是对前方小范围的 3 次斩击，第 4 击则是对正前方的突刺攻击，攻击速度较快，所以第 4 击的突击攻击算不上太大的空档，从敌群外围使用 RANK1 的连攻击基本上还是比较安全的，对武将的话也能很轻松的达成高连击数。RANK2 追加了 3 次左右挥剑的攻击招式，攻击范围都在 180 度左右，对于 RANK2 的连攻击来说有这样的范围已经很不错了，再加上丞相的攻击速度本来就比较快，只要在攻击过程中随时切换方向就能在较低难度下的敌群中轻松击破杂兵。

□/X(连攻击 RANK3)

RANK3 的连攻击追加了 4 招，除了第 1 招的转身斩击范围相对较小以外，之后 3 招的范围都相当不错，不过有一点需要注意，丞相连攻击的攻击判定都是对右侧的判定点较高，所有右侧的攻击看上去虽然有效，但实际上是有一定空档的，这一点在较低难度小不会有太大影响，但是在高难度时就务必注意了，尽量不要将身体右侧的空档留给敌人。

□/X(连攻击 RANK∞)



追加 6 招攻击范围相当大的斩击，并且附加武器属性，攻击过程中丞相还会向前不断移动，对武将使用可以很轻松的造成大伤害，而且正前方 180 度范围的杂兵也都摆脱不了被击破的命运。由于这招攻击时移动速度并不快，所以在高难度下背后还是很容易受到敌人攻击的，在敌群中就不要指望这招能用出来了。

蓄力△/Y



360 度范围的震地攻击，不附加武器属性，可以破坏敌人防御，被击中的敌人会被吹飞一段距离，由于出招速度较慢，直接使用效果一般，适合与连攻击搭配使用，由于丞相使用这招时是将剑往前方地方攻击，所以震地效果主要集中在正前方，背后的敌人只有靠得比较近的时候才能命中，这点务必注意。连舞 RANK 升至 ∞ 后这招的范围会变得相当大，这个阶段即使直接使用效果也相当不错。

△/Y(重攻击 RANK1&2)



RANK1 为从右往左的斜下斩击＋从左往右的水平斩击，可附加武器属性，发动速度后两招的衔接速度很快，适合在对敌方武将时使用，第 1 斩破坏敌人防御后第 2 斩的攻击即可成功命中，使用这招时背后的破绽同样不小，务必注意。RANK2 则追加了一招 180 度的大范围斩击，攻击速度同样很快，攻击力也相当不错，对武将时可以造成更大的伤害了。另外，由于丞相的重攻击并不会使敌人浮空，配合冰属性的武器效果相当不错。

△/Y(重攻击 RANK3)

快速向正前方突刺攻击同时发出一道剑气，攻击范围很小，而且不能附加武器属性，实用性不高，而且在高难度数算是很大的破绽，少用为妙。

△/Y(重攻击 RANK∞)

360 全方位的冲击波攻击，发动速度相当快，不能附加武器属性，被击中的敌人会被吹飞一定距离，低难度在敌群中使用这招效果相当不错；至于高难度下，如果能成功用出来的话，倒也还是可以的。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为从左至右的小范围斩击，实用性不高；前冲△则为从右至左的大范围斩击，并且附加武器属性，而且收招速度也比较快，前冲时使用这招即可。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

轻杀阵攻击的攻击判定在正前方偏右的范围，出招速度快，但是击中敌人后的追加攻击范围很小，很难同时对大量敌人造成伤害；重杀阵攻击的攻击范围相当大，光是出招就能牵连相当多的敌人了，追加攻击的范围更是不错，对周围的敌人都能造成相当大的伤害，可以说是相当实用的杀阵攻击。

无双乱舞

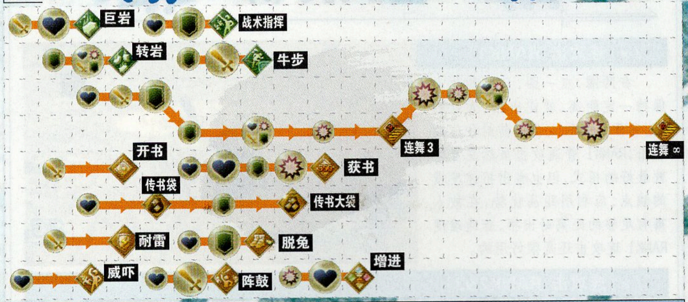


丞相的无双乱舞攻击范围大，攻击速度快，而且不容易让敌人浮空，对敌方武将使用能够很轻易造成很高的伤害，在敌群中也能很轻松的清楚周围的杂兵；但是，无双乱舞最后的收招是绝对的破绽，收招时丞相会连续发出 2 道冰属性的冲击波，而不是对周围的吹飞攻击，这样就导致在高难度下无双乱舞结束后周围的敌人马上就会包围过来，待 2 道冲击波发出之后，等待丞相的就是无数的长枪了……在高难度下用完无双乱舞后马上就紧急回避逃命吧。

魏

曹操

技能表



能力增加类

攻击+65	防御+80	体力+95	无双+80	全能力+15

人物技能类

耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。

威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。

阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。

增进:一时效果道具持续时间增加。

脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。

开书:战斗开始时就持有 1 个传书。

获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。

传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。

传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。

特殊技相关类

牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。

战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。

巨岩:落石造成的伤害增加。

转岩:落石有效范围增加。

曹操的技能树是最爽的人之一,没有错综复杂的关联和位置,自由发挥度极高。中间一条长线属于连舞等级提升的,上边是特殊技相关的,下边是人物技能相关的。建议先点消费 6 点搞定传书大袋和开书,然后再点连舞等级,是否到无限随您所需,一般我都会在点完 3 级连舞后就开始在特殊技相关的里面奋斗了,这样人物的初期战斗中,依靠大量传书的战斗可以让过关变得简单,还能尽量多的获得经验,提升等级来用。





倚天の剑　　七星の剑　　青虹の剑

三国小剧场



南下计划

曹操+曹丕,好色父子二人组的故事经常在编辑部中流传,这次是其中一个笑段,下次的三国无双还会有一个接近于史实的桥段,敬请期待!







盖棺定论

许都日报:大魏帝国中央政府,大魏帝国中央军事委员会沉痛宣告,大魏帝国的忠诚战士,杰出的军事将领,大将军夏侯敦同志,昨日在寿春去世,终年六十四岁。

夏侯敦同志是我国老一辈资深军事将领, 太祖曹讳操起兵讨伐董卓时,他就加入队伍随军征战,立下了赫赫战功,在与吕布军的战斗中,他不幸被箭矢射中左目,仍奋勇作战,极大鼓舞了我军士气。

夏侯敦同志作风清廉,做事认真,深得太祖信任,太祖多次将重要的后方防御交给他,他都出色完成了任务。在担任后勤工作时,夏侯敦同志关怀百姓,工作勤奋,任陈留太守时亲自下田种稻为军民做表率,为当地居民度过蝗灾起了关键作用。合肥战役后,夏侯敦同志同时担任 26 支军队的司令官,体现了他的出众统军能力。

太祖对夏侯敦同志非常器重,攻破邺城后,太祖授权他可以不受规章限制,随机处理事务,而且时常让夏侯敦同志与自己同乘一辆车,甚至可以自由出入太祖卧室。夏侯敦同志深受太祖重恩,太祖逝世后,他的情绪低落,受此影响身体每况愈下,在病重期间,曹讳丕陛下多次派人探望。

夏侯敦同志是我国我军优秀将领的杰出代表,他工作勤奋,作战勇敢,是所有人学习的榜样,我们要学习他对朝廷和国家的无限忠诚,对事业的无比认真,对敌人的从不留情,紧密团结在以曹讳丕陛下为中心的大魏帝国中央政府身边,为大魏帝国的繁荣做出自己的贡献。

综述

独眼敦敦在本作变化大,武器成为本作最长的兵器之一,但武器变长并没给敦敦增加实力!普通攻击前几下还好,从第六斩开始,敦敦开始玩起了杂耍,连蹦带跳猛锤眼前的武将,身后的空档一览无遗,别说六星修罗了,就是难的六星就能让玩家吃憋了。重攻击这种蓄力时间长的招数打到 3 级才有范围,就连达人六星难度时面对大量杂兵包围的敌武将,无论是普通攻击还是重攻击都没有行之有效的办法了。无双的问题也有,这次一闪是高难度灭武将的利器,但敦敦无双有效攻击次数又很少,一闪几率自然就比别的武将低。在除去修罗难度下,最好的战术是普通攻击前几下大范围,之后无双或者用传书再用无双来攻击主将。敦敦的特殊技强袭的配合技能不算好,觉醒+破坏,还都只有一个。想念当初的敦敦,多好用呀!希望能在猛将传上把敦敦的招数做一些调整,毕竟夏侯敦在外国玩家中还有些人气的说。



招式分析

□/×(连攻击 RANK1)

右两圈,左一圈,只要和敌人保持一定距离,就能出招,太近的话,动作快的敌人会提前封住你的攻击,RANK1 普通攻击虽然是夏侯敦最好的招式,但也有出招速度慢的缺点,应利用距离优势,在敌人离有足够的距离时出招,普通难度 RANK1 连攻击还是很好用的。



□/×(连攻击 RANK2&3)

抡动两圈武器后,向正前方砸去,踢起武器后用武器尾部突击前边的敌人。后两招破绽太大,高难度难度下人多的时候用这招基本上就是自寻死路。RANK3 则是对正前方的范围攻击,算是对 RANK2 普通攻击后留下的破绽进行保护。

□/×(连攻击 RANK∞)

连续 7 次攻击两侧和正前方的敌人,对单个武将十分有效,加上每次攻击时夏侯敦都会前进,某种程度上减少了敌人从身后偷袭的机会。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

蓄力后向正前方砸下,将敌人挑起后,可对敌人进行浮空攻击。由于出招速度较慢,推荐在 RANK1 普通攻击后再使用这招,由于第一击的范围较小,在高难度中使用这招还是要冒一定风险的。

△/Y(重攻击 RANK3)

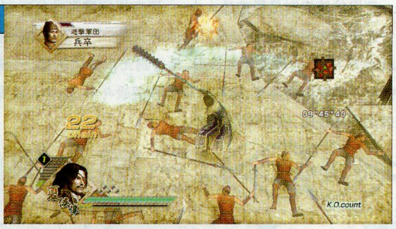
追加 360 度范围攻击,蓄力时间长,如果 RANK1、2 的重攻击成功击中敌人的话,这招还是能成功的命中的,而在高难度中往往会被周围杂兵的攻击中断,使用时务必掌握好时机。

△/Y(重攻击 RANK∞)

追加腾空后向正前方下砸的招式,对正前方小范围敌人有吹飞效果,身体正后方破绽很大,使用时应尽量保证身体后方没有敌人。

蓄力△/Y

蓄力后发动 360 度范围的吹飞攻击,附加武器属性,蓄力时间长,要计算好敌人前进的提前量再使用,或者在敌群中配合连攻击一起使用效果也不错。但由于蓄力时间不容易掌握,因此在高难度下的战斗中经常是在你蓄力的时候就遭到杂兵的冲击而被打断。



前冲□/×+前冲△/Y

前冲□为右侧 270 度范围攻击,收招较快,比较安全。前冲△为全方位 360 度范围攻击附加属性,收招速度非常慢,不推荐使用。

杀阵□/×+杀阵△/Y

轻杀阵攻击出招速度快,普通杀阵攻击判定为正前方武器长度距离内,命中后将敌人挑空,还可以追加浮空连击,很实用的招式,是对单个武将的利器。强杀阵攻击攻击力相当高,而且追加攻击次数多,攻击范围也很大,配合有一闪能力的武器使用效果绝佳。

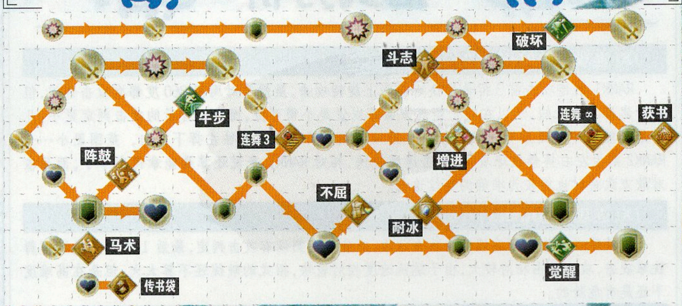


无双乱舞

夏侯敦的无双继承了他普通攻击的"优良传统",无双从 RANK2 的攻击招式出现后基本上就是浪费时间,攻击武将时能有效击中武将的次数太少;而对大量敌人时范围技攻击次数少的可怜,而最后杂耍般的左右两次砸地既没有范围也不容易对准目标,以腾空锤地的招数结束后,除正前方之外其余方向的敌人都可以轻松攻击你,达人难度下无双的最后几下还是以逃出敌人攻击范围为目标吧。



技能表



能力增加类

攻击+60	防御+60	体力+55	无双+60	全能力+5

人物技能类

马术：军马能力最大限度引出。
阵鼓：触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼)，我方战意上升的效果延长。
传书袋：可获得 2 个传书，且传书出现率上升。
连舞 3：连舞等级可提升至 3 级。
不屈：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，防御力 2 倍。
耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。
斗志：无双增加量上升。
增进：一时效果道具持续时间增加。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。

特殊技相关类

牛步：特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
破坏：强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
觉醒：强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。

强烈建议先把“传书袋”点亮，这样初期即可持有 2 本传书，效果相当好。由于夏侯敦连舞 3 级的实用性更好，所以点完“传书袋”后，走上面的攻击力、无双+20 路线，点亮“连舞 3”，然后向下点亮“觉醒”，这样发动强袭时才能发挥全部威力。最后依次点亮“斗志”和“获书”夏侯敦就基本成型了。剩下的能力如“连舞 ∞”“增进”等可根据大家的爱好自行选择。

花絮

文弱书生夏侯敦？

演义里的独眼夏侯将军，是个大呼“父精母血，不可弃也！”把自己眼珠吃掉的猛将，后来还有缠斗关羽、大战官渡、长坂追击等情节，但再往后，却很少见到他的踪影，连赤壁之战时他也只是担任后防接应——如此猛将，又是曹操至亲，为何不用？答案很简单：夏侯敦不是猛将！

少年时的夏侯敦确实很猛，“年十四，就师学。人有辱其师者，敦杀之，由是以烈气闻。”正是考虑到这一点，所以曹操起兵开始，就把这个脾气不怎么好的族弟带在身边，但夏侯敦的从军经历却实在有点说不出口。最初他主要负责留守，第一仗是打吕布，“布退还，遂入濮阳，袭得敦军辎重”，被吕布把物资抢了；随后吕布派人假降，夏侯兄也没有识破，被敌人“共执持敦，责以宝货，敦军中震恐”，要不是部下韩浩强行进攻，大概后果不堪设想，但不管怎么样，竟然中了吕布的计，这已经够丢脸了……

后来就是讨吕布被射中眼睛了，但史料上可没有说什么把眼珠子拔出来吃了，“为流矢所中，伤左目”而已，随后夏侯敦被曹操安排在后方专心负责守备，终其一生再也没有经过什么大仗，倒是能看到“时大旱，蝗虫起，敦乃断太寿水作陂，身自负土，率将士劝种稻，民赖其利”的描写——这人搞内政还不错，知道亲民，请大家自行想象夏侯敦在种田的样子。

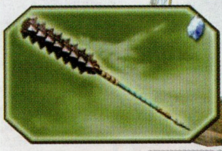


魏

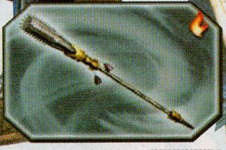
夏侯敦

人物篇 CHARACTER

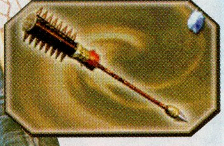




碎严



溃霆



断浪







盖棺定论

大汉通讯社讯：前日晚，正在宛城收编投降部队的大汉司空曹操，遭到降军将领张绣的突然袭击，损失惨重，曹操大人目前已经撤退至舞阴，没有生命危险。

张绣是原大汉骠骑将军张济部下，张济在董卓死后曾联合李傕等人攻击吕布部队，后被大汉朝廷除名。张济在攻打穰县时阵亡，张绣接管部队后屯驻宛城，并向南征的曹操部队宣誓投降，这次反叛非常突然。事发当晚曹操大人并不在营地，而营地里的驻扎人员大都战死，死者中包括曹操的长子曹昂、侄子曹安民，校尉典韦，其中典韦是此次遇害最高官职的大汉军官。

典韦以孔武有力著称，原属张邈和夏侯敦部队，后被曹操聘为近卫武官，曾在征讨吕布时以一己之力逼退上千敌兵，在军中有很高威望。据幸存军士描述，是典韦率自己部下十余人死守城门，给曹操及其他相关人员撤退争取了宝贵时间，战斗极为惨烈，他战死后相当长时间张绣军依然不敢靠近。

另据舞阴记者报道，曹操得知典韦战死后情绪非常悲痛，他表示，典韦同志的表现无愧于军人楷模，优秀的战士，他的死极有价值，重逾千斤。

另外，张绣在今天早上发布公告，声称曹操在宛城意图不轨，道德极其败坏，竟染指降军前指挥官张济之妻，在发现事情败露后又打算抢先杀人灭口，此次反叛纯粹是不得已为之的自卫反击，曹操纯属咎由自取。对于此公告，曹操尚未发表任何意见。

综述

我说这个人就是本作最难用的，有些偏激，但我要说这个人是本作最难用的角色之一，恐怕没人站出来指责我！□的连击效果不好、范围不好、频率不高，既不能照顾到面积，还不能抓住一个武将狠打。△的连击效果说实话不错，连舞段数越高可以撞击的次数和距离就越远，但是攻击面积太小，就是典韦肩膀上的牛头，很容易在撞击的途中搞丢武将的位置。无双看起来很过瘾，尤其是最后两声狂吼，全屏面积的冲击波，但整个无双要想抓住一个武将打也容易错位，最后的狂吼因为准备时间过长，在高难度下几乎不能命中敌人，只能起到震撼杂兵的目的而已。只有按住△这一招面积还算不错，实际上也是矬子里面拔将军了。跑动中的□、△＋跳跃△，几乎都没有太好的效果，不能成为杀敌的利器。至于说特殊技，典韦也够丢人的，大喝＋破坏＋粉碎＋延长，战斗中意义不大。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

RANK1 的连攻击前 3 招是用铁球在头上旋转攻击，虽然是对周围 360 度都有攻击判定，但由于武器本身太短，所以在攻击距离方面可以说是小得可怜，而且对身后的攻击判定更小，几乎是只能击中接近后背位置的敌人，第 4 招则是将铁球从右往左挥下攻击，范围更小……RANK2 则为左右挥舞铁球攻击，攻击速度较快，相对 RANK1 来说还算是能拿得出手了，而且在对敌方武将时也能较为准确的连续追击。

□/X(连攻击 RANK3)

用铁球在身体右侧连续回转攻击 3 次，对身体左侧没有攻击判定，最后 1 击则是跳跃挥舞铁球攻击，攻击范围相对较大，由于跳跃速度相对较快，招式的破绽还不算太大，但是在高难度下还是有危险的。

□/X(连攻击 RANK∞)



连续 6 次 360 度范围回转铁球攻击，即使对身后的敌人攻击判定也相当不错，附加武器属性效果，可以说是典韦连攻击中攻击范围最大的一招，在敌群中如果能够成功用出的话几乎就不会出现被敌人攻击中断的情况，但是最大的问题在于怎么才能在敌群中成功的用出这招而在中途不被敌人攻击中断……

△/Y(重攻击 RANK1&2)



蓄力后的突进攻击，攻击力相当高，但缺点是攻击范围过于狭窄，攻击判定仅在典韦的左侧肩膀位置，在突进过程中玩家可以只有更改突进方向，RANK1 的重攻击在整个突进过程中会出现 2 次攻击判定，连舞 RANK 升至 2 后会追加 1 次攻击判定，而且突进的距离也会有所增加，对敌方单个武将时如果能够准备瞄准的话使用这招效果还是不错的，至于在高难度下的敌群中就不要用这招去送死了。

△/Y(重攻击 RANK3)

突进结束后将铁球抡在空中回转攻击 1 次，对周围 360 度范围都有攻击判定，到这个阶段重攻击总算是还能用了。

△/Y(重攻击 RANK∞)

将铁球往地面砸下的 360 度大范围震地吹飞攻击，攻击力相当高，但不能附加武器属性，在远离敌群的时候先发动突进攻击，突入敌群后再发动震地攻击就能起到不错的效果。

蓄力△/Y

长时间蓄力后的铁球回转攻击，附加武器属性，而且攻击范围相当大，对周围 360 度大范围都有攻击判定，整个过程中典韦一共会将铁球回转 3 圈，对敌人可以造成相当大的伤害，这招的缺点是出招速度太慢，而且铁球回转时铁链部分是没有攻击力的，与敌人太过靠近就会出现无法击中敌人的情况，配合连攻击使用才能发挥不错的效果。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为转身挥舞铁球的小范围攻击，出招速度快，突入敌群时用这招还是能击中不少敌人的，相对而言较为实用；前冲△为跳跃后的 360 度小范围震地攻击，不附加武器属性，被击中的敌人会被吹飞，由于出招速度较慢，而且震地攻击结束后的收招时间也不短，在高难度下使用破绽较大，不推荐使用。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



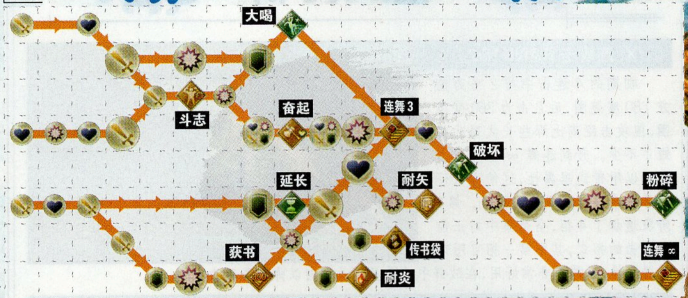
轻杀阵攻击的出招速度快，而且攻击判定范围也相当大，击中后的追加攻击是将敌人撞倒在地，然后再用铁球进行倒地追击，几乎不会对周围的敌人造成伤害，对武将时使用效果不错，在敌群中时还是少用为妙；强杀阵攻击则是用铁球勾住正前方的敌人，然后拖住敌人旋转 1 圈后投出，旋转过程中对周围的敌人都能造成伤害，在低难度下使用效果相当不错。

无双乱舞



典韦的无双乱舞攻击速度较快，但是范围相对较小，在敌群中使用并不能发挥大量击破杂兵的效果，比较适合对敌方武将使用，只要控制好攻击方向，对敌方武将时很容易全部击中对其造成大伤害，但是想要同时对 2 个以上敌方武将造成大伤害的话就比较困难了；无双乱舞的收招是将铁球抛向空中，然后连续使用 2 次 360 度范围的震地吹飞攻击，第 2 次震地攻击范围相对第 1 次更大，但是 2 次震地攻击的出招间隔时间较长，几乎不可能出现 2 次震地攻击都命中同 1 个敌人的情况，而且在第 2 次震地攻击结束后有一定收招时间，在高难度下可以说是典韦无双乱舞的致命弱点，很容易在这个时候被包围上来的敌人围攻致死，在使用时务必注意。

技能表



能力增加类

攻击＋90	防御＋50	体力＋70	无双＋110	全能力＋15

人物技能类

斗志:无双增加量上升。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
耐矢:受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。

特殊技相关类

破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
粉碎:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害大幅增加。
延长:特殊技持续时间增加。
大喝:特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。

典韦能力里面有耐炎＋耐矢,但这两个能力说实话没什么意义,初期不要去点。连舞升级虽然效果不好,但也聊胜于无,既然对△攻击的冲撞有利,我一般都点到 3 级,之后顺手搞定破坏,让砸门能力卓越一些后,就开始从起点开始点。一般我都会尽快开始增加攻击力,顺带点亮延长,让传书的效果时间加长。对了,初期点连舞升级的时候,多费 3 个点去把斗志这个增加无双的能力点亮,配合无双增加的马比较好。

花絮

多面手典韦

在无双里,典韦不管是拿斧头还是铁球,都是一副凶悍模样,倒也符合"形貌魁梧,旅力过人"的记载,但这个凶悍状也掩盖了他"十八般兵器皆通"的真相,在《三国志》记载里,典韦可是使用过最多武器的武将!

首先是帮人刺杀豪族李永时,典韦"怀匕首入杀永,并杀其妻,徐出,取车上刀戟,步出。"在这次袭击中,典韦拿刀戟是吓人,但用匕首捅杀人可是真的,须知这种短兵器只能攻其不备,可见典韦应该是动作灵活的人物。

再来是讨吕布,典韦招募勇士,"弃盾,但持长矛撩戟",这里是用长矛,而当敌人杀到跟前,他又能"手持十余戟,大呼起,所抵无不应手倒者"——十余戟！他是触手怪么!

在平时的生活中,典韦的惯使兵器也有记载,"韦好持大双戟与长刀等",当然他最出名的武器是大双戟,连曹军中也有"帐下壮士有典君,提一双戟八十斤"的说法,只是不知道为什么这次光荣做出了双戟,却要拿给张辽用?

最后是在宛城,曹操还没和张绣翻脸的时候在一起喝酒,"韦持大斧立后,刃径尺","绣及其将帅莫敢仰视",果然是凶悍莫匹;而在最后那场惨烈的阻击战里,典韦除了"以长戟左右击之"外,还使出了终极武器——人棍！"短兵接战,贼前搏之,韦双挟两贼击杀之,余贼不敢前",想想看,一个满身是血的大汉,提着两个大活人(大概是活人……)左右拼击,何其恐怖!



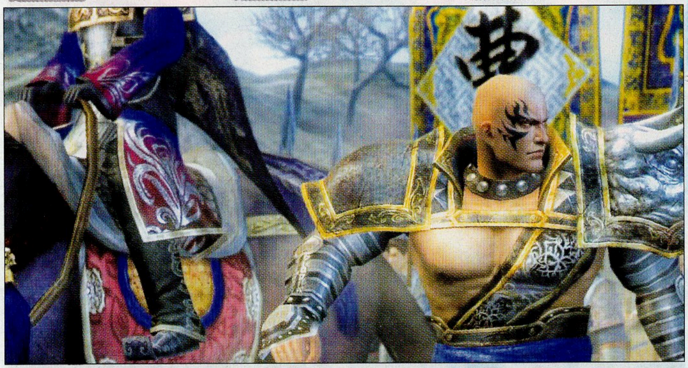


CHARACTER


击碎铁


爆碎铁


噬碎铁







盖棺定论

许都日报：大魏帝国中央政府，大魏帝国军事委员会，在此向全国全军沉痛宣告，大魏帝国晋阳侯、前将军张辽同志，因病于昨日在江都逝世，终年五十四岁。

张辽同志是我国著名高级军事将领，原姓聂，早期经过一段时间的艰苦从军生活，先后供职于并州刺史丁原、董卓与吕布，后弃暗投明，成为太祖曹讳操的主力将领。

在太祖征讨四方的军事生涯中，张辽同志始终战斗在第一线，他率领我军先后平定鲁国、东海、常山、辽东等地，在羌氏部落中也极有威信。赤壁之战后，张辽同志受命镇守合肥，在敌众我寡的情况下主动出战，给予来犯的东吴孙权以迎头痛击，在逍遥津战斗中，张辽同志率八百勇士奋勇拼杀，击退东吴十万大军，最后令孙权仓皇逃走的事迹，已经入选大魏初中历史教材。

逍遥津一役，此战打出了军威，打出了士气，也给我国南线带来了长期的安定局面，直到张辽同志生命的最后时刻，依然保持着对敌人强大的威慑力，孙权曾不无恐惧地说"张辽虽病，不可挡也"，要属下众将慎重对待，在东吴民间也树立起了高大的形象，"闻张辽之名，小儿不敢夜啼"的民谚充分证明了这一点。

在张辽同志的战斗生涯中，他始终忠于先祖，忠于大魏，他身经百战，智勇双全，出生入死，取得了多次胜利，具有高超的军事指挥艺术和领导才能，为我们树立了标准军人的榜样，他的功绩将永垂史册！

综述

合肥，魏八百步卒突十万吴阵，一旦步卒落队，只需高呼：将军弃我乎？文远必反身来救，视十万吴军为草芥。如此才是文远！目前两个无双塑造的文远，外形上都没有那种气势，不过这次新的形象细节上有些好的变化了。普通连攻击有很多对正前方的点攻击，对战大群杂兵的时候有破绽，配备标准武器加大攻击范围，可提高对周围的伤害，但不能完全压制。升到连舞无限后文远的□连击第一招就可以附带武器属性，所以尽量在战斗中保持无限状态，而△重攻击前两下都为单体突刺，主要用于破敌将防御，对混战使用起来会有极大危险。张辽的无双乱舞对付敌将非常好用，尽量保持目标在正前方即可，收招的时候能比其他武将多砍几刀，最后震飞周围的敌人，完美！他的神速带有"猛进"和"猛进·极"，杀兵威力很强，能快速蓄满无双槽。修罗六星用 Aice 战法可轻松通关的。



人物篇 CHARACTER

招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）



初期的 4 连击中前 2 击为前方 180 度范围，后 2 击为 360 度范围，但攻击距离比那些长武器武将短了不少。升到连舞 ∞ 后第一击就可以附带武器属性，这使得张辽的普通连攻击变得异常好用。第 2 阶段追加了 4 招，全是集中对正前方攻击的招式，其中第一招可附带武器属性，对敌将非常好用，在敌群中就要多转动方向以弥补身后的空档。

□/X（连攻击 RANK3）

又追加 4 招，其中第一招是带武器属性的 360 度范围攻击，其余三招继续对正前方攻击。

□/X（连攻击 RANK∞）

追加了 6 招大范围左右挥动的斩击，并且全部能附加武器的属性效果，进入这个阶段威力就非常大了。

△/Y（重攻击 RANK1&2）



向正前方的两下突刺，不能附带武器属性，范围也很小，基本作用就是用来破防，想要造成大伤害就不太可能了，优点是准备时间较短，在和武将的对战中都能顺利发出来，这一点提高了重攻击的整体实用性。第 2 阶段增加一招对正前方 180 度的范围攻击，可附带武器属性，进入这一阶段重攻击就开始显露威力了。

△/Y（重攻击 RANK3）

继续正前方 180 度的范围攻击，可附带武器属性，由于之前也是范围属性攻击，这一击可以考虑换个方向。

△/Y（重攻击 RANK∞）

360 大范围震地吹飞攻击，不附带属性，把敌人震飞可以安全收招，杀入敌群中的话这招可以很快地增加无双槽。

蓄力△/Y



前冲并且 360 度范围攻击，可附带武器属性，看到前方有大群敌兵冲过来的时候用这招作为攻击的起步很不错，因为这招即使在连舞没有升到 ∞ 的时候也能附带武器属性，用冰属性冻住一片敌人后再给予他们大伤害。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□挑飞正前方的敌人，可以紧接普通连攻击直到敌人落地，很实用的招式；前冲△跳到敌群中震地攻击，可以击飞一片敌人，但跳的途中被攻击的话就惨了。

前冲□/×＋前冲△/Y（神速发动中）

前冲□为从前往后挥动双戟，攻击范围为正前方和正后方，两边范围不大，可带武器属性。前冲△和则与普通状态下前冲△一样。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



弱杀阵把正前方敌人勾过来之后四连击打出，期间不会被其他人的攻击打到，这招在对敌将的时候非常好用，可以配合防御反击来使用，成功率大大提高。强杀阵是把敌人勾住转一圈后抛出，第一下勾的时候会把周围敌人打飞，因此敌人必须位于正前方，不然勾住的很可能是另一个人。

无双乱舞



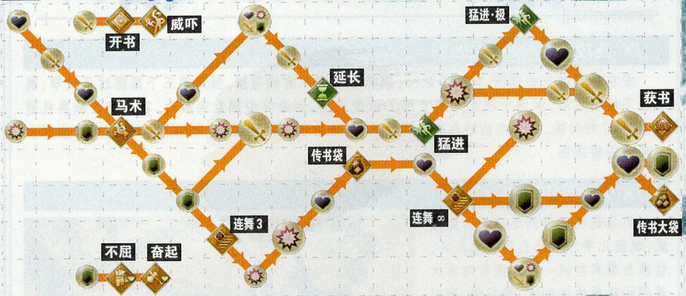
张辽的无双乱舞对敌将非常好用，因为大部分是对正前方攻击，并且有两招前戳攻击，对准了的话可以给敌将造成大伤害，配合带一闪的武器效果更佳。张辽的收招会大范围舞动几下然后 360 度范围震开敌人，没有明显破绽，可以放心使用。

魏

张辽



技能表



能力增加类

攻击＋95	防御＋80	体力＋95	无双＋80	全能力＋10

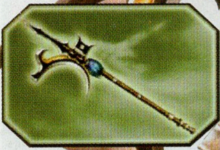
人物技能类

开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
马术:军马能力最大限度引出。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。

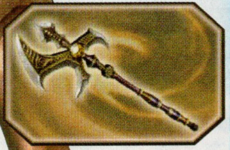
特殊技相关类

延长:特殊技持续时间增加。
猛进:发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。
猛进·极:发动神速时碰到敌方士兵即可将其击破。

首先花费 6 个点数学会“开书”、“威吓”、“不屈”、“奋起”这四个技能,非常划算。然后一路向着“连舞 3”和“连舞 ∞”前进,因为张辽升到连舞 ∞ 之后,武器发挥出附带属性后非常强。期间可以学会“马术”和“传书袋”,此时已经有两个传书技能,张辽的特殊技已经可以在战斗中发挥很有效的作用了。之后继续顺着这条路往后都是增加 20 能力的大球,非常划算。最后走上面的路把三个特殊技强化习得,张辽就算圆满了。


双头蛇


双嘴鸷


双首龙

花絮

谁是召虎?

《三国志》里说,曹丕称帝后,曾问及张辽当年在合肥对抗东吴的壮举,听张老将军自豪地回忆完,曹丕“叹息顾左右曰:‘此亦古之召虎也。’”

把张辽比召虎,大概就如把典韦比做恶来,是两人有相似之处吧(恶来是商纣王的将领,和典韦一样以孔武有力著称)?那么这个召虎,难道也是古代冲锋陷阵的一员猛将?很遗憾,不是,召虎是个典型的文官!

下面看看召虎老前辈的事迹:召虎,又称召伯虎,即召穆公,是西周末期的名臣。周厉王残暴无道引起国人暴动,厉王逃走,朝政由周定公和召穆公共同主持,人称“周召共和”。召虎秘密藏起太子靖,用自己的儿子替死,等靖长大后将其扶持为周宣王,后来宣王去世,,新任周朝天子正是表演著名行为艺术“烽火戏诸侯”的周幽王,十年后他被入侵的犬戎所杀,西周灭亡,其子宣臼逃至洛阳,建立东周。

历数召虎生平,在军事上只有一次领军出征平定淮夷,曹丕用这个典故来比纯武将张辽,未免太牵强了,想必真意是打算把自己比作中兴西周的周宣王吧……但,这么延伸下去,不是说老爸曹操是专制的周厉王,自己后继者是亡国的周幽王了吗?不过曹操把典韦比作恶来时,大概也没有考虑过恶来的主君是商纣王吧……









盖棺定论

蜀汉电视台国际频道演播室：各位观众，今天我们请来的是蜀汉大将军姜维，请他发表对刚刚去世的司马懿的想法。姜维将军，请问你怎么看这件事？

姜维：死得好！

记者：……还有吗？

姜维：就是死得好！这个老东西我忍好久了！老奸巨猾还活得长！丫从曹操那时候起就装孙子！曹操要征用他，他装病，曹操派刺客去试探他，他还是装病，最后曹操说"你丫不做官就坐牢"他才出来，而且当官了也是当孙子，还拍曹操马屁让他找机会当皇帝，曹操虽然嘴上不同意心里高兴得很，要不是这老贼长着一脸反相，脑袋能倒转一百八十度，估计还能窜得快点！从曹丕掌权开始他就跳起来了，总是和我们对着干，老丞相每次北伐都被他死扛着，孟达想投降还被他砍了，丞相费了好多心思，每次都能赢他，但他每次都能逃掉，五丈原那次，丫干脆就不出战，一直耗到丞相归天！卑鄙无耻！阴险下流！想起来就气！若非国力空虚，不要说魏延当时不服气，连我都要再回过头打丫一把！但这老小子后来居然不在西线呆了，跑去辽东打公孙渊，连曹真来攻打蜀国他也不参加，回国也装孙子，装到夺了曹爽的权为止……太无耻了！可恨不能亲手干掉他！

记者：……那么，司马懿死后，我们蜀国的战略会有相应变化吗？

姜维：有，当然有！北伐，北伐！曹魏所余之辈皆废柴，不足虑也！打到洛阳去，活捉司马昭！

综述

原来是声音诡异，现在是全部诡异，从武器到招数都很奇怪。司马 VS.诸葛，这作中很多人说没悬念，诸葛武侯肯定胜出，实际不然(要排除落石不如火计，这种人为错误设定)。仲达和孔明完全在招式上互补，仲达蹂身上前的战斗力很强，非修罗难度下水袖乱舞般的进攻完全是以单个目标为中心，△连按的攻击也是以单目标为核心，仲达的无双更是不浮空的单目标攻击，配合一闪的能力，就算是修罗难度下，一个武将一套无双全部抡下来也差不多了。两人比起来，落差最大的就是特殊技，仲达是落石，落石是本作特殊技中最不好用的，而且仲达落石的特殊技配置还不好，而武候则是火计中最强的配置。话说回来，仲达几乎不能在修罗六星难度下生存，其它难度中，就按照对武将战法来玩还是很不错的，反正诸葛孔明也几乎不能在修罗六星难度下生存，理论上大家平手而已。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2&3)

左右挥舞的攻击范围，前两下最好，拥有 180 度左右的范围，但是第三下范围过于狭窄，高难度下极度危险，第四下攻击时回复到 180 度范围，但身体右侧空间较大，容易被长枪兵扎进去。RANK2 的时候，变为向前的突进范围攻击，身体右侧是危险区域。RANK3 的时候，前方会探出一部分伤害范围。

□/X(连攻击 RANK∞)

司马懿在连舞到无限后开始发威，武器几乎可以延长到屏幕尽头，仿佛自带真空波一般，拥有向前大范围的延展攻击判定。这招强，所以较高难度下，建议司马懿在敌人外围舞动，直至这招出现开始，就可以稳步探入敌阵，这时候前方的攻击伤害很大，频率还倒是较快，有利于配合武器的一闪属性发威。当然，修罗六星难度下不太适用。



蓄力△/Y

蓄力重攻击是 180 度大范围吹飞技，RANK 越高攻击范围越广，真正要发挥实战威力至少需要 RANK3 以上，这时候攻击会自带冰属性炸裂球。RANK3 的时候自带 3 个，RANK∞ 时 4 个。效果很好，推荐使用，就是要注意硬直时间，建议在接近敌人群体边缘的时候使用，多练习一下，能够在较高难度里面获得意想不到的好效果，修罗六星难度下，几乎不适用。



△/Y(重攻击 RANK1&2)

前几下攻击都是面对单体的伤害，攻击判定的点不大，只有右前方有小半圆的攻击弱判定而已，所以对杂兵群完全不适用。

△/Y(重攻击 RANK3)

追加一招被锁定的敌人周围 360 度小范围震地攻击，自身周围反而没有任何攻击判定，所以说 RANK3 的时候，重攻击是最不适用的。

△/Y(重攻击 RANK∞)

重攻击中最强的招数，360 度斗气吹飞攻击，兼具攻击和防御的招式，并且斗气还能攻击倒地的敌人呢。这是司马懿在本作中最拿得出手的一招。如果配合技属性武器的话，加快出招速度，可以用这招打击非修罗难度下很多场合。注意，也可以在敌人边缘使用，靠这招向前的范围杀伤来获得比较安全的结果。



前冲□/X + 前冲△/Y

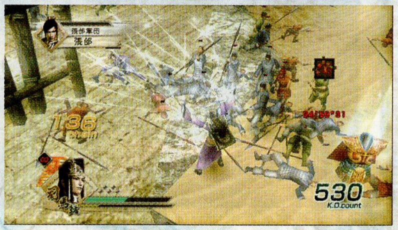
前冲中无论是轻攻击还是重攻击都不算太好用。前冲轻攻击判定范围不大，不利于突入敌群的一瞬间使用。前冲的重攻击，看似面积大，实际上只有身体两侧有大范围判定，前方的判定距离极短极短，几乎可以忽略不记。

杀阵□/X + 杀阵△/Y

轻杀阵有些快，但是重杀阵攻击次数多，有利于一闪武器发挥大伤害的几率出现。但缺点是使用完毕后身体周围尤其是两侧和后方破绽比较大，很容易被敌人连续攻击打死，要注意。

无双乱舞

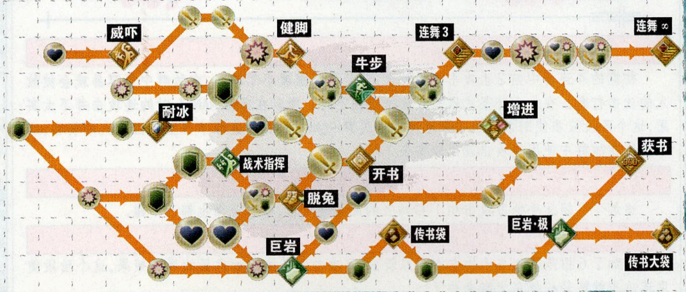
司马懿的无双很好用，几乎都没有把敌人打浮空得招数，这样就能保证伤害的量，再加上攻击频率比一般的武将高一些，有利于一闪属性发挥。值得一提的是，最后收手式，是向前方发出网状攻击，最后爆裂伤害，对杂兵对武将都能保持较高的杀伤范围和杀伤力。唯一的缺点是身后有问题。



魏

司马懿

技能表



能力增加类

攻击+80	防御+85	体力+65	无双+65	全能力+20

人物技能类

耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。
威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
健脚:持续跑动一定时间后,移动速度上升 10 秒。
增进:一时效果道具持续时间增加。
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。

特殊技相关类

牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。
巨岩:落石造成的伤害增加。
巨岩·极:落石造成的伤害大幅增加。

司马懿的技能有两条路线是推荐给大家的:1.从最上方开始,走健脚过牛步,直至连舞 3 级后再到无限,耗费 14 点,这个走法的思路是为了普通攻击和△攻击为主的基本战法。2.从起点走最下边,过巨岩,经传书袋,到巨岩·极,直至传书大袋和获书,整个路程耗费 12 点,这个走法完全是为了强化特殊技并增加传书数量。如果想来点花样,可以在线路 1 走到连舞 3 以后就开始走线路 2,这样属于综合增加能力的思路。

三国小剧场



司马蜘蛛侠

这幅漫画的创意来自本作中司马懿的武器,不再是原来的扇子而是类似于手中发出的丝线,这一点和蜘蛛侠很像。本幅漫画属于玩过三国无双 5 的玩家。





天韵爪

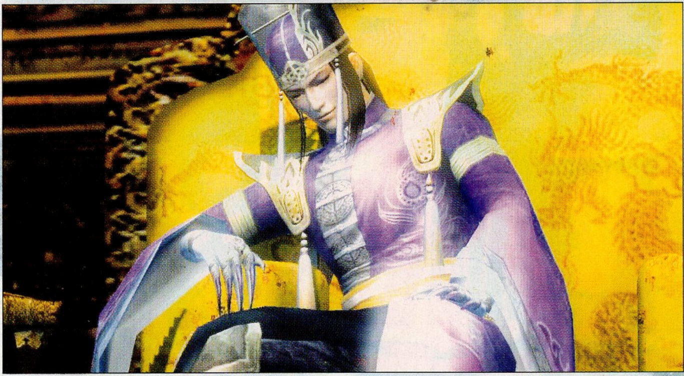


堕响爪



表律爪







盖棺定论

大汉通讯社讯：大汉豫州刺史、破虏将军孙坚，于前日在围困襄阳的战斗中阵亡，年仅三十七岁。正位于襄阳城内的荆州刺史刘表对此表示遗憾，他声称孙坚私藏传国玉玺，有谋反之心，自己当初阻止他绝对是出自公心，不料孙坚不思悔改，反而怀恨在心，脱身后率军围攻自己所在的襄阳，此次在战斗中阵亡乃是天意，同时刘表宣布会对直接击毙孙坚的黄祖部队进行赏赐。

对于这次武装冲突，大汉太师董卓也发表了自己的看法。董太师对孙坚的身亡表示震惊和遗憾，他认为，抛开之前与其他诸侯共同组成“反董同盟”的错误不谈，孙坚同志依然是大汉可靠的栋梁之材。孙坚同志素有“江东猛虎”之名，曾在黄巾之乱中英勇作战，以千余人攻克宛城，又在兵力处于劣势的情况下收复长沙、零陵和桂阳，这证明孙坚同志在军事上有勇有谋，是我朝难得的将才，只是受到袁绍等人蒙蔽，才会做出与大汉官方军队交锋，并斩杀华雄将军的错误举动。但孙坚同志这个表现同时也证明，他是忠于汉室的，依然是有希望重新回到正确道路上的，这次的意外实在令人痛心，至于刘表所称玉玺之事，纯属江湖传言，如果玉玺失踪，那伟大的献帝陛下是用什么发号施令呢？

最后，董太师表示，这次事件充分说明，目前各地严重的分裂割据状态必须尽快得到控制，他呼吁各路诸侯抛弃“董卓劫持天子”的错误思想，重新团结在以献帝为中心的大汉中央政府周围。

综述

都说文台是孙子的后人，但文台戎马生涯几乎是猛将系的作为，在无双中也属于猛将系的君主。对杂兵普通连攻击＋蓄力重攻击的效果不错，如果连舞升至 3 级以上，就可以依靠重攻击中的炎属性冲击波和震地吹飞攻击来清除杂兵。对武将用炎属性的重攻击使武将浮空，然后用连攻击追击或重攻击继续追击之。特殊技为强袭，使用后连舞升至无限，而且文台还有破坏、灭杀、大喝和牛步这 4 个强化特殊技的技能，使孙坚在强袭状态下的战斗力大幅度强化。但话说到这就为止了，修罗六星文台实际难以生存，就算是 Aice 战法，也会因为无双收手为向正前方发波而凶险万分。而且普通技和重攻击范围和速度也都成问题，干脆就混在其它难度吧。最后说一下，文台推荐武器属性不再是一味的冰或者雷比较好，文台招数中很多自带火属性的，所以干脆直接用火属性就行了，否则的话效果反而不明显。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

初期的 4 连击中前 2 击攻击范围较大，后 2 击范围就小了许多，在敌群中很容易就会被敌人的攻击打断，在加上孙坚武器本身攻击范围不打，所以在连舞 RANK1 时的连攻击并不太实用，这个阶段应多使用杀阵攻击来迅速提高连舞 RANK。RANK2 追加了 3 招范围较大的斩击，这个阶段在敌群中使用连攻击就比较安全了。

□/X（连攻击 RANK3）

追加了 3 招反手抡刀攻击和 1 招帅气的回旋踢攻击，攻击范围也都还不错。

□/X（连攻击 RANK∞）

追加了 6 招范围相当大的左右挥刀斩击，且攻击时还能附加武器的属性效果，这个阶段使用连攻击就能轻松搞定大群杂兵了。

△/Y（重攻击 RANK1&2）



附加炎属性的浮空 2 连击，由于第 1 击和第 2 击的间隔时间相当短，即使攻击防御的敌人，也可以用过第 1 击破坏其防御之后第 2 击使其浮空，至于浮空之后，就可以用连攻击追击了，可以一直打到敌人落地为止；由于出招速度快且自带炎属性，可以说是孙坚初期对武将的最佳招式，即使在能力较低时与虎牢关的吕布战斗也可以依靠这招将其屈死。RANK2 追加 1 击浮空攻击，这 1 击附加武器属性，也是孙坚重攻击中唯一可以附加武器属性的一招。

△/Y（重攻击 RANK3）



向正前方发出炎属性的冲击波，攻击力高，对杂兵时仅这一击就能击破大量敌人，但是在对武将时往往会因为敌武将在浮空后马上受身而落空，从而使自己露出较大的破绽，在高难度对武将战斗时务必注意。

△/Y（重攻击 RANK∞）

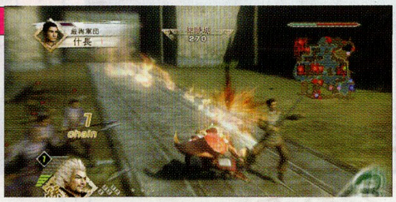


360 大范围的强力炎属性震地吹飞攻击，攻击力和攻击范围都相当优秀，浮空的敌人即使受身也会在落地的时候也会被这招吹飞，可以无视使用 RANK3 重攻击时的破绽，但在高难度下还是要小心。

蓄力△/Y

正前方 180 度大范围斩击，附加炎属性且可以破坏敌人防御，出招速度太慢，并不实用，连舞 RANK 提升后攻击范围也会随之增加，连舞 RANK 升至 ∞ 后在斩击时还会向前方发出一道炎属性的冲击波。

前冲□/X＋前冲△/Y



前冲□是前冲时从右向左的小范围斩击，出招速度快，比较实用；前冲△是强力跳跃斩击，且固定附加炎属性效果（不能附加其他武器属性），攻击力较高，缺点是对右侧没有攻击判定，使用时务必调整好攻击方面。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



弱杀阵攻击的发动招式时转身正面斩击，出招速度快，击中敌人后的追击对正前方小范围的敌人都会造成伤害，相当实用；强杀阵攻击的攻击判定出现在孙坚身体右侧，击中后的追击可以攻击到自身周围小范围的敌人，由于攻击判定比较奇怪，对武将时容易打偏。

无双乱舞

孙坚的无双乱舞攻击范围很大，但是由于孙坚出招速度较慢，对武将使用无双乱舞即使全部命中也造成不了太大的伤害，所以孙坚的无双乱舞主要是用来对付大群杂兵或保命的时候用，对武将的话还是老老实实的用浮空重攻击与连攻击配合吧。

技能表



能力增加类

攻击＋65	防御＋65	体力＋70	无双＋65	全能力＋25

人物技能类

威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
马术:军马能力最大限度引出。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
速泳:在水中游泳的速度上升。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。

特殊技相关类

破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
灭杀:强袭发动过程中对杂兵造成的伤害大幅增加。
大喝:特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。

孙坚的特殊技可以附加 2 种效果的斗气,在对付大量敌军和武将的时候相当实用,所以孙坚的前期技能盘的能力习得应尽量以强化特殊技为主。

孙坚的技能盘推荐优先从最下方的技能树开始习得,一口气将“阵鼓”、“传书袋”、“传书大袋”和“连舞 3”四个能力习得后就可以转移方向,习得技能盘上方几个强化特殊技的技能,这样就能使得强特殊技袭的实力度大增,连舞 ∞ 则可以留到 30 级之后再习得。





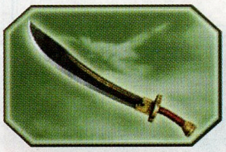
花絮

七步诗

曹丕以七步成诗陷害曹植的事儿大家都知道,虽然曹丕本来就不是好鸟,但曹植同样是活该。他本来是大有机会的,曹操满喜欢这个会写文章的儿子,可曹植却有典型文学青年的毛病,以为天底下自己最大,“任性而行,不自□励,饮酒不节”,加上曹丕没事陷害两句,终于让曹操开始放弃曹植。而让曹植彻底失去信任则是樊城之战,当时曹仁被关羽围困,曹操本打算以曹植为援军,不料军令到时,“植醉不能受命”!好吧,你丫就泡在酒坛子里去吧。

等到曹丕上台,曹植当然更加没有好果子了,本来我们还是更同情曹植一点的,一个文学青年被排挤,有点怨念很正常嘛,但你不用表现这么明显啊——曹植最出名的作品叫《洛神赋》,是说他梦到洛水神女的事儿,但很多人都认为这是在说他和甄姬,为什么呢,因为这篇东西最初的名字是“感甄赋”!这小子居然惦记上了嫂子?如果不是卞太后拦着,估计曹丕不会给他念诗的机会——卞太后当时指着曹丕鼻子骂:“你已杀我任城,不复杀我东阿!”(“任城”即任城王曹彰,“东阿”是东阿王曹植)




古锭刀


天枢刀


九钩刀



孙坚

吴



盖棺定论

大汉帝国电视台综合各方面报道：南郡太守周瑜，前日在返回江陵途中病逝，年仅三十六岁。周瑜可说是近年来飞速升起的一颗将星，如此迅速陨落确实令人意外，对于他的去世，几大势力反响各不相同，让我们看看各地记者发回的报道。

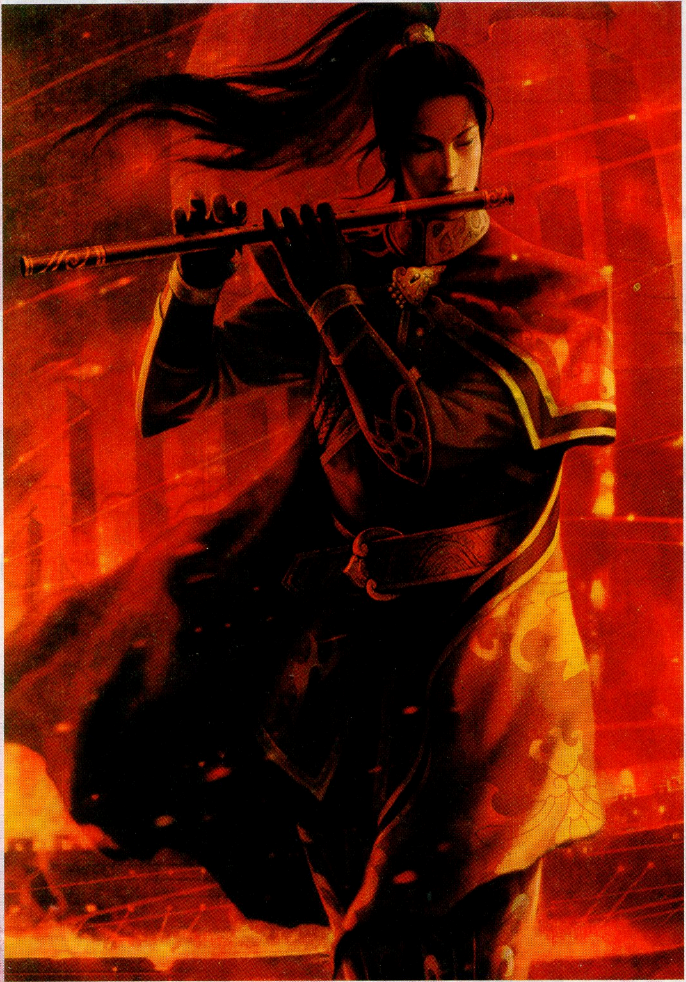
电视台驻许都记者：魏王得知该消息后冷笑不已："赤壁之战植有疾役，孤烧船自退，横使周瑜获此虚名……当时全军瘟疫，必须撤退，船是孤自己烧的，你们记着，是孤自己烧的！"而曹仁等大将则不愿发表评论，只有曹洪私下发了几句牢骚，随即被夏侯敦拖走，记者依稀辨认出"要不是周瑜的老婆……"字样。街上行人对此反应冷淡。驻建业记者：路上气氛极其悲伤，据说孙权亲自挂孝，故行人冷清，皆出城迎殡去也。程普将军在接受采访时，感叹道"与周公瑾交，若饮醇醪，不觉自醉"，表达出相当的惋惜之情，据闻荆州刘备也将派庞统过来表示悼念之情。

东吴平民方面，记者发现很多年轻女性哭得昏天黑地，但记者采访时得到的回答却较出乎意料，部分女性大哭的是"周郎呀，你咋死得这么早啊……你可是东吴仅存的帅哥了啊……陆逊他打扮得跟女人一样了不能行啊……"另一部分哭的则是"孙策大人死后，就指着周郎你和陆逊配对了啊……你死了陆逊可咋办啊……"还有一群比较冷静，只是长叹"曲有误，周郎顾……周郎去了，我故意弹错曲子还有什么用……"

驻荆州记者：诸葛亮及其几个随从朝镜头比出"V"手势："周郎妙计安天下，赔了夫人又折兵，耶～！"

综述

遥想公瑾当年，小乔初嫁了，雄姿英发，羽扇纶巾……完了，之前几代儒将的形象泡汤了，改周大圣了。游戏中公瑾的□连击几乎都是范围攻击，但由于棍子还是不够长，造成范围上有缺陷，建议配备标准武器以增加攻击范围。△的强攻击连击，第二下游戏难度高点就有危险了，敌群中慎用，况且还经常击飞武将，导致之后的攻击找不到目标，所以△的强攻击高难度下并不实用。公瑾的无双容易将敌人打到空中，单靠无双的伤害有点低，但配合带分身的神速并辅以一闪，将发挥超强威力，着实为剿灭敌大将的利器。建议给他配备带有真空波＋一闪的标准冰属性武器，连舞升到无限后，公瑾变得异常好用，即使只用□连击，也能发挥出威力。不过以上不适用在修罗六星，那里公瑾要想平稳过关，依靠 Aice 战法是比较稳妥的选择，否则的话，确实□很难抡完全套而不被打破。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

初期的 4 连击中前 3 击为 360 度范围攻击，第 4 击为前方 180 度范围攻击，第 4 击可以附带武器属性。升到 RANK2 之后追加了 4 招，前三招分别是右、右、前三个方向的范围攻击，第 4 招为附带武器属性的前方 180 度攻击。由于武器属性都是出在第 4 招，周瑜的普通连击起步不太安全，要注意转动方向，看到有攻击准备动作的敌人就转过去打他。

□/X(连攻击 RANK3)

又追加 4 招，前 2 招都是 360 度横扫，第 3 招是只对正前方的踢腿攻击，第 4 招又是可附带武器属性的 360 度横扫。第 3 招踢腿虽然对武将时很好用，但周围有杂兵时有很大破绽，好在接下来是一招 360 度横扫，如果没被打断就安全了。



□/X(连攻击 RANK∞)

追加了 6 招前后范围大、左右范围窄的范围攻击，每招都可附带武器属性，当连攻击进入这一阶段的时候就非常强力了。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

带武器属性的对正前方挑空攻击，可以把敌人打到空中，对防御的敌人则可以破防。范围很小，必须对准了才打得到。紧接着第 2 招是前冲的踢腿，比第一招范围大而已可以把敌人击飞。升到 RANK2 之后多出一招前方 180 度横扫，可附带武器属性。



△/Y(重攻击 RANK3)

追加一招 360 度范围横扫，可附带武器属性，升到这一阶段重攻击就比较安全了。

△/Y(重攻击 RANK∞)

360 度横扫并放出斗气吹飞周围的敌人，但不能附带武器属性，作为重攻击的最后一招是非常好用的，收招动作也比较短，没有明显破绽。



蓄力△/Y

向前一踏步并且 360 度范围攻击，并且放出斗气吹飞周围的敌人，可附带武器属性，准备时间较长。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□主要是攻击敌人下盘，可将敌人打到扑地，缺点是扑地之后就无法连击了。前冲△为踢腿后大范围抡棍横扫，这招攻击全集中在人物身体右边，所以要用的话尽量往人堆的左边冲。



前冲□/×＋前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为左右挥棒，自带冰属性，范围不大，都集中在身体周围。前冲△则为挥棒攻击后再附加 360 度范围的冰属性震地攻击，在敌群中使用效果相当不错。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵为四连击，动作非常小，但收招有点慢，在高难度下会比较危险。强杀阵是前冲架起一个敌人抛到空中，这招的攻击范围很远，但是没什么威力，而且无法像其他武将一样对周围的敌人造成伤害，收招比较危险。

无双乱舞

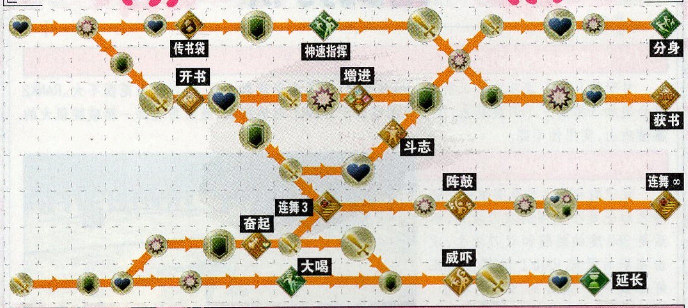
周瑜的无双乱舞范围很大，基本都是 360 度的范围攻击，期间有一招踢腿是对正前方攻击，注意对准方向。很容易把敌人打飞到空中，这在对战敌武将的时候会很不利，因为这样就减少了出一闪的几率。如果在发动无双乱舞之前先发动一个神速，周瑜的分身效果会大大加强无双乱舞的威力，一个无双打死修罗难度下的总大将也是可能的。



周瑜

吴

技能表



能力增加类

攻击＋105	防御＋100	体力＋85	无双＋75	全能力＋5

人物技能类

传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
开书：战斗开始时就持有 1 个传书。
奋起：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，攻击力 2 倍。
增进：一时效果道具持续时间增加。
斗志：无双增加量上升。
阵鼓：触发活跃状态时（我方士兵呐喊欢呼），我方战意上升的效果延长。
威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。

特殊技相关类

神速指挥：发动神速时我方士兵同样可以发动冲锋，且我方击破数加算在武将身上。
分身：发动神速时出现 3 个分身，可进行多重攻击。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
延长：特殊技持续时间增加。

首先从左上角开始起步，习得最近的“开书”和“传书袋”，这样周瑜的特殊技神速就可以初步发挥威力了。然后顺着这条路线往“连舞 3”和“连舞 ∞”前进，路上顺便习得“斗志”。

之后沿着“斗志”的路线往右上角走习得“分身”，这时就能用特殊技＋无双乱舞的组合发挥强大威力。然后顺便习得“获书”。最后转到最下面的路线，把剩余的技能习得就完美了。





花絮

三国另一奇人

《三国演义》中，水镜先生司马徽的童子曾告诉刘备，司马徽“与襄阳庞德公、庞统为友”，庞统就不必说了，庞德公是什么人，《三国志》与《三国演义》都没有记叙，但在东晋史学家习凿齿的《襄阳记》里却出现了这个神人。他有多神奇呢——

庞德公在襄阳附近隐居时，刘表多次来请他出山，他不肯，刘表亲至请他“保全天下”，庞德公仍不肯：“天下非所保也。”能让大名鼎鼎的荆州牧亲自来请，庞德公可比诸葛亮有面子多了；再看诸葛亮，“诸葛孔明每至公家，独拜床下，德公殊不令止。”诸葛亮每次来他家都要到他床前磕头！而庞统，“少未有识者，惟德公重之，年十八，使谒德操”，正是由于庞德公对他的重视，让他去拜访了司马徽，才让庞统的名号响亮起来；还有象司马徽这种没事就在无双里客串一把仙人的，“德操小德公十岁，以兄事之，呼作庞公也”，他得把庞德公当兄长供起来！至于“卧龙凤雏”这些名号嘛，“目诸葛孔明为卧龙，庞士元为凤雏，司马德操为水镜，皆德公之题也。”原来都是庞德公取的！

象这样一个让水镜先生呼其为兄，诸葛亮跪拜于前，发掘了庞统的强人，其能力有多强自不必论，却始终没有在这乱世中露出锋芒，或许正象他对刘表所说，“夫趋舍行止，亦人之巢穴也，但各得其栖宿而已”，这就是个不问世事的仙人吧。后来庞德公的归宿，也果然就跟仙人一样，“携其妻子登鹿门山，托言采药，因不知所在。”成仙去啦。




绯瑞云


红朝霞


黑胧月





盖棺定论

建业无双论坛"羽扇浣巾"国际事务讨论区[主题]来纪念一下老舵主甘宁

前几天听说甘老大去世了，不禁悲从心来缅怀一下。我是以前跟着甘老大混锦帆贼的，最开始大家每人脖子上挂个大铃铛，大摇大摆吃遍江东每个城池的高官，他们要识趣的也就罢了，敢摆出一副臭面孔来就烧他丫的抢他丫的，好不痛快。后来甘老大从良跟刘表，我本来想混个公务员就算了，但甘老大不想当普通人，就托了个关系，听说是找的周瑜将军和吕蒙将军的路子。不过江湖汉子讲的是恩怨必报，黄祖看不起他，所以后来头儿找个理由把丫灭了。

然后头儿就威风了，我们跟他守夷陵，几百人跟曹仁几千人生扛，硬是守到吕蒙将军他们来救；在益阳时我们三百人吓得关羽不敢下水，精彩得很。可惜我后来攻打皖城时我受了伤，退下来当办事员了，还有跟着头儿往后打的兄弟来跟帖啊。

[1 楼]我靠，楼主你居然错过甘将军最威风的一仗"百骑劫曹营"，可惜了啊！那一仗我有听说，甘将军跟部下喝完酒，二更天时杀入曹营左冲右突，直至杀回本阵，不折一人一骑，真天神也！

[2 楼]后来逍遥津跟凌统将军他们对付张辽时也很惨烈。我有个朋友是凌统将军手下，战死了。

[3 楼]说起来甘宁将军也是战死的？在夷陵被蜀军射中面门……后来坐着死在大树下？

[4 楼]别提了，听小道消息说，甘将军当时闹痢疾……搞不好是上厕所时被射中的，不然为什么官方说是"坐于大树之下而死"的。

[5 楼]朋友，东西可以乱吃，话不可以乱说……

综述

一寸短，一寸险。无双中东吴第一猛将兴霸，手持两把喧哗匕首，深入万军之中直取上将首级，以命搏命。由于武器太短，所以兴霸在攻击距离上没优势，随便一长枪杂兵就能破坏连击，但兴霸的攻速却是所有武将中的翘楚。因此兴霸的战法永远是不和杂兵纠缠，直接找武将单挑。兴霸的△连击不实用，命中率差不说攻击范围也小，修罗六星下很难发出最后的全屏攻击，战斗时只使用起手的破防，然后接□最安全。对群体敌人最好的战法是神速，先用神速击破护卫武将和杂兵，再和大将单挑。如果没传书，就直接发无双直扑武将，打完就撤，在外围用前冲△攒满无双后再来。兴霸推荐使用标准武器，技武器攻速太快，反而效果不好的。修罗六星之下，兴霸无双＋传书直扑总大将，或者用 Aice 战法，都有可能完成，但整个过程必定险象环生，需要刺激自己分泌肾上腺的玩家来试试。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

甘宁的 RANK1 连攻击为正前方 180 度斩击，但是由于武器太短，所以攻击范围不大。RANK2 时会追加 3 招前方 180 度斩击，攻击范围略大于 RANK1 时的招数，随后再追加一招破绽很大的膝撞攻击，实用性不高。

□/X(连攻击 RANK3&∞)



甘宁的 RANK3 是最实用的。膝撞之后先是小范围的双刀攻击，然后是 360 度的踢腿和双刀攻击，攻击完毕后紧接 RANK1 的第一招正好形成一个完美的 360 度攻击。RANK3 中破绽最大的就是膝撞和紧接的双刀攻击这两招，很容易被敌人中断。RANK∞ 后追加正前方月牙斗气连击，招式虽然华丽，但整个后背和侧面均处于不设防状态，高难度下基本就等于找死……

蓄力△/Y

甘宁的蓄力攻击为持双刀高速突进，主攻身体两侧的敌人，正前方也能攻击到，后侧虽然没有攻击力，但由于高速突进，所以身体后面不会有敌兵偷袭，还是相当安全的招数。RANK 越高突进距离越远，攻击的范围也越大，命中敌人虽然不能吹飞，但敌人会直接倒地。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

甘宁的重攻击发动速度快是最大优点。RANK1 时首先是一个震地攻击，可以破防，不过效果范围很小，破防之后接一个前后超小范围的后空翻浮空攻击；RANK2 时再追加一个 360 度的旋风腿攻击。不过这两招追加攻击的实用性都不高，RANK2 时建议就用震地破防，然后再接普通连攻击反而更加有效率。

△/Y(重攻击 RANK3&∞)



RANK3 的重攻击实用性明显提高，可向正前方发射两个月牙型斗气，威力和攻击范围都相当不错；RANK∞ 后再接一个大范围震地攻击，附带斗气效果，可将敌人吹飞。不过在高难度下依然要慎用这两招，特别是 RANK3 时的攻击很容易被身后的敌人打断。

前冲□/X＋前冲△/Y



甘宁最实用的招式就是前冲△了，超大范围的飞腿攻击，还附带吹飞效果，高难度下几乎就靠这招作为主攻了。前冲□只能攻击单体，请无视它的存在。用前冲△攻击武将的时候比较容易被防御，因此最好不要使用这招攻击带名字的武将，还是专杀杂兵吧！

杀阵□/X＋杀阵△/Y

杀阵□的出招和判定都不错，命中敌人后会发出四连击，不过这招主要是对单体，没有多少联带攻击效果。杀阵△的判定需要相当近身，两下膝撞后接过肩摔，整个后方 180 度的敌人都会受到联带伤害而吹飞，适合群体乱战，对单体的话容易丢失目标，所以不推荐。

神速

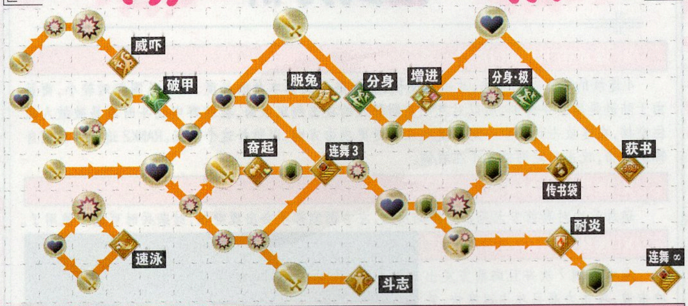


甘宁神速状态下的□攻击和蓄力攻击相同，主攻身体两侧敌人，并自带火属性，配合分身能力之后杀伤相当可观。高难度下发动时，一定要尽量保证从侧面冲入敌群，如果正前方有无将或长枪兵，可能会被打断攻击。神速的重攻击为小范围震地，实用性不高。

无双乱舞

甘宁的无双乱舞不太好用，之前的出招速度太快，范围又不大，即不能造成大范围伤害，又很难锁定一个武将猛攻。终结技只有一个简单的全屏震地攻击，保命没问题，但想杀伤敌人就很困难。

技能表



能力增加类

攻击+85	防御+85	体力+85	无双+90	全能力+10

人物技能类

威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
速泳:在水中游泳的速度上升。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
斗志:无双增加量上升。
增进:一时效果道具持续时间增加。
耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

特殊技相关类

破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
分身:发动神速时出现 3 个分身,可进行多重攻击。
分身·极:发动神速时出现 5 个分身,可进行多重攻击。

由于甘宁的攻击对连舞等级要求并不高,因此一开始不用急着点连舞等级,推荐从中间的路线走,先把“分身”和“分身·极”这两个能力点亮,可以极大提高甘宁的战斗实力。随后再把“分身·极”附近的“传书袋”和“获书”点亮,如此即可发挥出最强的神速能力。接下来建议点亮下方中间的“斗志”,可以提高甘宁的生存能力,最后再点连舞相关能力。

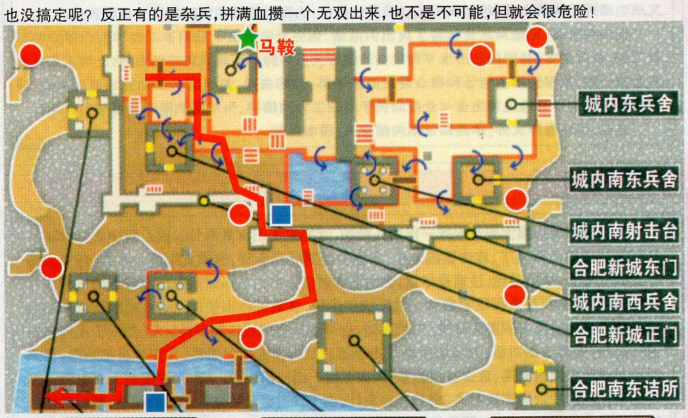




刷武器心得

要想要合肥新城之战,魏军侧,就必须让张辽过无双模式第六关或典韦过无双模式第六关。一匹带武器获得+无双增加的马,一把带一闪属性的武器。这里要提前说一下,虽然说在普通难度下,也能拿到带属性,五个能力的武器(本编辑只有星辰拿到过一把,几率太低),但毕竟没有修罗难度下打最高难度的地图,获得最好武器的几率高。本作武器的获得,关联为是否完成战场目标,也就是说当我们保证这关三个战场目标全部完成,再加上一匹武器获得的马,我们就算没从战场上打下一个武器盒子,过关后也有四个武器。所以,我们要在最高难度的关卡里面选择,而合肥新城之战的魏军侧是最合适的一关,因为三个任务都属于防御侧,只要我们打得快,这三个任务必定完成。至于修罗难度属于仁者见仁智者见智的,能搞的过就搞,不行的话也别勉强,不过别忘了达人难度没有修罗难度拿到好武器的几率高。

无论从那里出来,都要直扑总大将,用无双逮住了孙权抡。曹操的位置正好还能拿马鞍,刷武器+刷马,一举两得,2P 战法可用。记住,一个无双搞不定没关系,第二艘船上还有华佗膏,万一两个也没搞定呢?反正有的是杂兵,拼满血攒一个无双出来,也不是不可能,但就会很危险!





钩月



翼翔



舞龙

人物篇 CHARACTER





盖棺定论

建业无双论坛站务区:[主题]告全体管理员

关于近日陆逊丞相逝世,论坛只许张贴《建业日报》头版讣告原文,不得出现其他相反言论,尤其注意不能出现"因丞相支持太子继位令孙权陛下不满,陛下派老太监天天辱骂丞相,导致丞相气死"的消息,也不能提及"当年收养陆逊的陆氏长辈,前庐江太守陆康是被故长沙桓王孙策击杀",此类消息如果出现,立刻删除。附《建业日报》讣告全文

东吴帝国国务院,东吴帝国军事委员会,在此沉痛宣告:我国伟大的军事家、政治家,深受尊敬的国家领导人,东吴丞相陆逊陆伯言同志,昨日因病于建业家中去世,享年六十三岁。

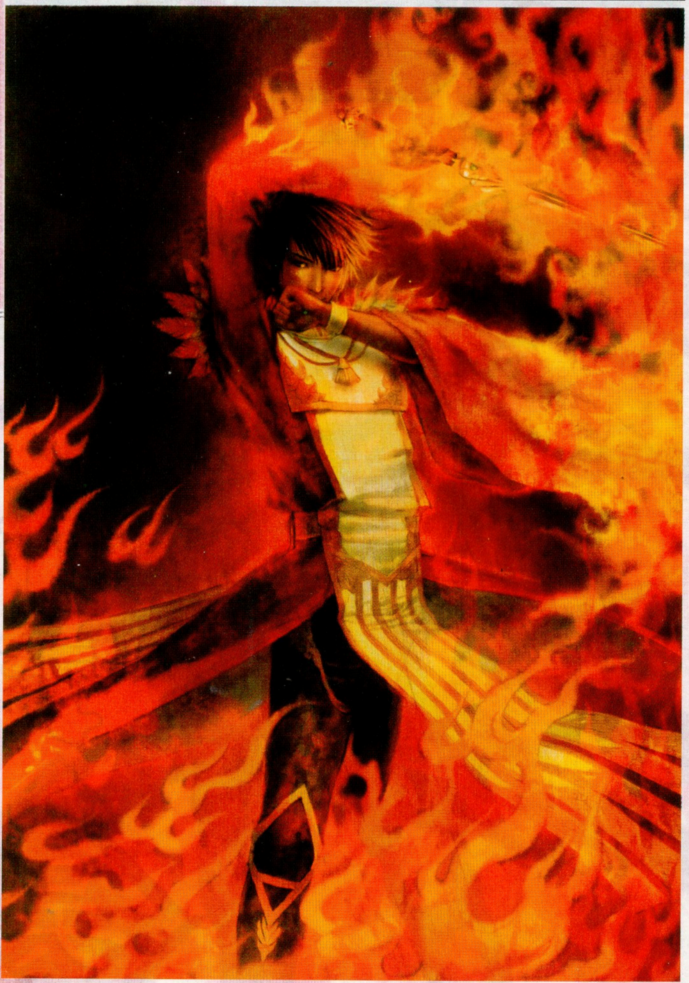
陆逊同志出身江东豪族,深受孙讳权陛下世代重恩,对东吴忠心耿耿。在早期的生涯中,陆逊同志长期在基层担任剿匪工作,累积了丰富的战斗经验。荆州之战中,陆逊同志与故都督吕蒙同志密切配合,为擒获蜀军荆州军团总司令关羽起了关键作用。吕蒙同志去世后,陆逊同志又成功指挥了夷陵之战,给蜀汉军队以毁灭性打击,为我国西线的稳定做出了卓越贡献。

在内政方面,陆逊同志也取得了突出的成绩,他先后负责太子的教育工作和荆州等地的军政工作,卓有成效,我国的经济水平和社会治安都大为好转。顾雍同志去世后,陆逊同志担任东吴丞相一职,是深受陛下信任和群众爱戴的好干部,他的去世,是我国无法弥补的重大损失,我们全国人民要学习陆逊同志全心全意服务于本职工作的精神,为东吴的繁荣昌盛努力奋斗!

另注:除讣告原文外,本通知仅限内部交流,请勿外泄。

综述

伯言是东吴历届大都督中唯一出将入相的,这得益于伯言寿命长。但无双中修罗六星下陆都督就没那么潇洒了,攻击范围较小,靠辗转腾挪积攒无双,尽量直取敌人大将,避免大量杂兵战和混战,尽量避免,注意是尽量,因为很多时候修罗六星下混战都是不得不面对的。其它难度中,对杂兵要发挥陆都督移动速度快的优势,在敌群外围使用跑动△或重攻击来逐渐减少敌杂兵数量或者积攒无双槽。对武将时,也可以先用重攻击使武将浮空,然后再用连攻击进行追加,连舞 3 级以后,直接使用重攻击也能对武将造成很大伤害,无双也是好选择,用来对杂兵或武将相当实用,攻击次数较多,再加上配一把一闪能力,一套无双搞定大将是相当平常的事,注:修罗六星下要看命。特殊技为火计,由于没有延长特殊技时间的技能,所以只适合在攻击敌方据点时使用之,野外用实战效果要大打折扣的。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

4 连续的单手挥剑攻击,攻击速度快,但是限于武器本身的长度,攻击范围相对较小,而且由于陆逊是用右手挥剑,所以对身体左侧敌人的攻击判定很弱,在敌群中战斗时容易被敌人抓住空档,在连攻击过程中一定要随时注意变更攻击方向,以弥补这个缺点。RANK2 追加 3 次侧身挥剑攻击,攻击判定同样集中在右侧。

□/X(连攻击 RANK3)

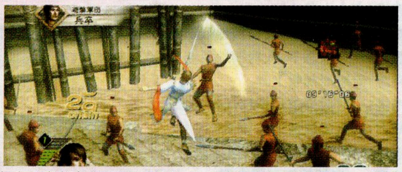
追加 5 次对真前方大范围的挥剑攻击,左右两侧都不会出现空档,对杂兵时可放心使用了。

□/X(连攻击 RANK∞)



左右挥剑 7 次并且向前方发出冲击波,攻击力高且攻击速度快,装备雷属性武器的话这招击中敌人时画面会相当华丽(冰属性和火属性效果也相当不错),请大家一定要试试看。

△/Y(重攻击 RANK1&2)



挑空攻击后在跳到空中向前方发出一道冲击波的攻击方式,由于空中发出冲击波的位置较低,即使第 1 击挑空攻击没有击中敌人,接下来的冲击波也不会出现落空的情况,缺点是只能攻击正前方的敌人,所以不适合在敌群中使用,在敌群外围使用的话效果绝佳。RANK2 反手再向前方发出一道冲击波。

△/Y(重攻击 RANK3)

往地面发出一道冲击波,冲击波击中地面后还会产生炎属性爆发效果。

△/Y(重攻击 RANK∞)

再往地面发出一道范围更大的冲击波,击中地面后的炎属性爆发效果也得到强化,连舞 RANK 升到 ∞ 后,依靠这一套连续的冲击波攻击就能轻松的在敌群之外击破敌将,消灭敌军,唯一需要注意的是,落地时有短暂的硬直时间,高难度下不要在敌群中使用这招。

蓄力△/Y



先挥剑进行 360 度的大范围攻击,然后再用右脚向前方发出冲击波,冲击波击中的敌人会被吹飞一段距离,由于出招前蓄力时间较长,在敌群中使用比较危险,使用时务必注意,配合连攻击使用的话效果不错。连舞 RANK 提升后这招的范围和威力都会随之增加。

前冲□/X+前冲△/Y



前冲□的攻击范围不大,但是出招速度快,适合在追赶逃走的敌将时使用;前冲△是 270 度的大范围攻击,在挥剑攻击的同时还会向前方发出一道冲击波,无论是范围还是威力都相当不错的招式,尤其是在高难度下冲入敌方本阵后,围着大群敌人跑动使用这招很快就能将武将周围的杂兵清除干净,而且还能迅速蓄满无双槽使用无双乱舞,另外,前冲△还能追加武器属性效果,冰属性和雷属性配合这招都相当不错。

杀阵□/X+杀阵△/Y

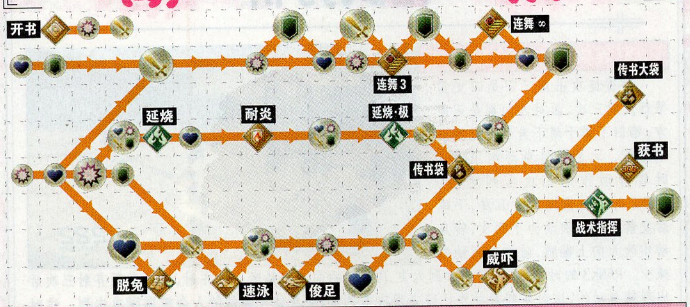
陆逊的两种杀阵攻击的起始招式范围都比较大,很容易命中敌人。轻杀阵攻击出招快,击中敌人后陆逊会向正前方发出两道冲击波攻击,攻击力高,而且范围也不错,相当实用;强杀阵攻击出招速度较慢,击中敌人后陆逊会踩在敌人身上跳往空中,然后向正前方发出一道冲击波,攻击力相当高。

无双乱舞



陆逊的无双乱舞攻击次数多,而且攻击范围也很大,无论是对武将还是对杂兵都相当实用。对敌武将时只要随时注意调整攻击方向,很容易就能全部命中造成很大的伤害;无双乱舞结束时的攻击是 2 次 360 度大范围的挥剑吹飞攻击,一次无双乱舞下来周围几乎就不会剩下什么杂兵了。总的来说,陆逊的无双乱舞相当实用,绝对值得依靠。

技能表



能力增加类

攻击+85	防御+100	体力+65	无双+45	全能力+30

人物技能类

开书：战斗开始时就持有1个传书。
连舞3：连舞RANK可提升至3。
连舞∞：连舞RANK可提升至∞。
耐炎：敌人炎属性攻击效果无效化。
传书袋：可持有2个传书，且传书出现率上升。
传书大袋：可持有3个传书，且传书出现率大幅度上升。
获书：每击破300人即可获得1个传书。
脱兔：濒死状态下，人物倒地后起身30秒时间内，移动速度上升。
速泳：在水中游泳的速度上升。
俊足：移动速度上升。
威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。

特殊技相关类

延烧：火计有效范围增加。
延烧·极：火计有效范围大幅增加。
战术指挥：武将发动特殊技时，我方战意上升，且我方击破数加算在武将身上。

陆逊拥有两个强化火计范围的技能，但是由于没有延长特殊技持续时间的技能，所以并不能单纯的依靠火计，首先需要考虑的还是习得连舞3和连舞∞。

陆逊的技能盘推荐优先从上方第2条技能树开始习得，一上来就直奔连舞∞，中途的分支能力可以暂时不用理会，升到LV10的时候就能习得连舞∞，之后再走有"延烧"、"延烧·极"、"传书袋"和"传书大袋"这几个能力的技能树来强化特殊技，最下方的技能树就留到最后再习得吧。



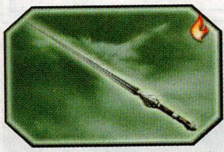


三国小剧场

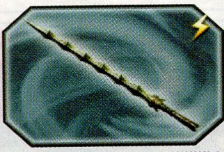


夷陵往事

看得懂的就笑去吧，看不懂的也别问我们，我们也不懂，真的，向团长起誓。



飞燕



翠莺



青隼



陆逊

人物篇 CHARACTER

吴



盖棺定论

许都日报时政论坛国际版：今天，我们请到的两个嘉宾分别是蜀汉帝国的名士简雍和东吴帝国的虞翻，二位嘉宾，我们今天的话题，是前不久刚刚去世的孙夫人——不，或许该说是刘夫人。我们知道，在两国之间对她的评价有很大出入，不知道两位是怎么看？

虞翻：孙尚香女士是个好人啊，跟了刘备之后，恨不得把心都掏出来给他了，你看她结婚前那是"极其刚勇，侍婢数百，居常带刀，房中军器摆列遍满，虽男子不及"，结婚后刘备深深迷恋，不思荆州，但后来传闻荆州有急，她就主动献计帮刘备离开东吴，多么 di 贤德！但刘备这个负心汉，回了荆州后就跑去打蜀中，把她一个人丢在荆州好几年！她回东吴之后也不去接，真是薄情寡意，令人齿冷，亏她最后还跳江殉夫……

简雍：说完没有啊大佬，"才捷刚猛，有诸兄之风，侍婢百余人，皆亲执刀侍立，先主每入，衷心常凛凛"，不知道这说的是哪位孙夫人哦？哪家老婆这样每天带着武装女仆队等老公来的？我家丞相当年就感慨过，先主是"北畏曹公之强，东惮孙权之逼，近则惧孙夫人生变于肘腋之下"，你还好意思说她贤德，贤德的话还差点把阿斗拐去东吴？不要拿着小说当证据，多读点史书！

虞翻：口胡，你手头那本《三国志》哪里来的？陈寿现在还没出世吧？！

简雍：你丫别说我，把你手头那本明代的《三国演义》放下！

主持人：你们在说什么……

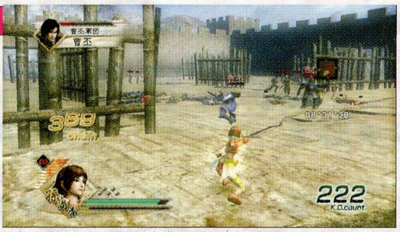
综述

夫人自幼好观武事，居常令侍婢击剑为乐，三国演义一句话，尚香征战无双已数载。本作中，两位巾帼弓箭勘比前几作的飞将军吕布，有点使用基础就能在修罗难度下纵横驰骋。弓箭系两手都要抓两手都要硬，左手是距离右手是连舞。掌握好距离就是修罗六星同时面对一百个斗气武将也能毫发无伤。连舞无限后每一箭都带属性是杀敌效率的最好保证。中远距离□无限，危险状况或敌人聚积时无双之，轻△封存，重△非高手误用，杀阵无论轻重都舍弃掉，没有机会用轻或重的反击了，永远保持连舞无限下中远距离□。弓箭系武器搭配：技（攻击频率快）、冰属性、一闪、真空波即可。尚香特殊技为齐射。弓箭系心得另有详述，这就不重复。另，非修罗六星难度，就能打得花哨一点，跑动△的攻击神似于甘宁，只踹杂兵群都能够增加很多无双槽，花着打乐趣多一些。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2&3）



尚香连攻击前三下是四支箭平行发射三次，面对方向都是正前方。第四下属于蹲下身子再发四支平行箭，之后做转身动作，RANK1时转身动作是无攻击判定的。RANK2 时平行箭增加为五发，下蹲后发箭也由一次改为了两次，转身动作改为向上翻腾，破绽时间稍微减少。RANK3 的时候，平行箭增加到六支，RANK3 的向上翻腾带一次齐射，落地后再齐射三次后出现转身动作，这时候转身动作已经夹带攻击判定，在身体左侧的敌人会被踢腿攻击到。这时候的攻击就比较保险，有利于弓箭不停的给予前方敌人伤害，而不至于出现边上杂兵中断我们的连击。

□/X（连攻击 RANK∞）



弓箭类在最高难度就是要保持连舞无限的程度！无限后连击最后追加连续六次向前的快速连射，射速快，火力猛，属于大压制招数。当我们在战场边缘向敌人武将群倾泻箭雨的时候，连舞无限后追加的这六下攻击很是重要，用弓箭系的玩家都应该知道，这六下弓箭齐射可是箭箭都带属性，如果武器属性是冰或者雷，那么高难度下这三十六只箭可算是绞杀敌人武将的最佳选择。还有一点要注意，连舞无限后连续射击一套完毕后要向前前进几步，所以不要因为火力猛就忘记了，在高难度下要保证距离。

蓄力△/Y



蓄力重攻击是 180 度大范围扇形箭，RANK 越高攻击 180 度范围内射出的箭就越多，也就是说连舞等级越高，这招命中的敌人就会越多。每一箭都带属性，但蓄力时间有危险，容易被攻击，非高手勿用。

△/Y（重攻击 RANK1&2）

向前方射出一箭，攻击判定很狭窄，对比弓箭□攻击来说，属于很鸡肋的一招。破防效果有，但弓箭的核心攻击方式绝不是这招。RANK2 虽然有前翻踢腿的动作，但左后侧踢出到右侧，右侧是罩门，因为很容易在腿没提过来之前被敌人打破，最后追加的攻击继续属于单点攻击的箭，还是继续鸡肋招数。

△/Y（重攻击 RANK3）

追加一招从天上射箭下来，虽然是 360 度全范围攻击，但攻击范围不高，不实用。

△/Y（重攻击 RANK∞）

RANK3 追加射箭后，从天上劈腿下来，震地加冲击波，这招的范围还不错，而且带有破坏防御的能力，不过用弓箭在高难度下，能放出此招来，那么处境也就凶险已极了。虽然好，但不推荐使用。

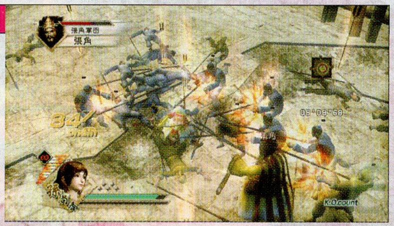
前冲□/X＋前冲△/Y

前冲轻攻击属于小跳向前地上射箭，箭落地有一个很小的冲击波而已，不推荐。前冲重攻击属于甘宁一类，向前踢出一个比甘宁小、短的冲击波，对比前冲轻攻击，属于很实用的招数。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

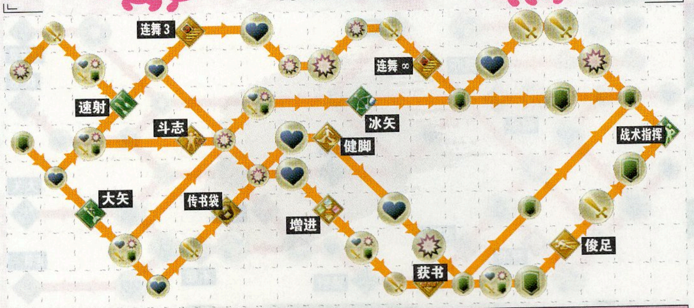
杀阵轻攻击好用！射中一箭后还附带左右踢腿的动作，可以进行小范围面积杀伤。杀阵重攻击就很傻，虽然动作好看，但不具有小范围面积攻击的能力，而且收招后身处敌群中，高难度下，下一秒钟就要身首异处了。轻杀阵原则上也不推荐使用，被敌人包围下，还是建议立即用紧急回避翻滚离开，否则危险太大。

无双乱舞



孙尚香的无双比较好用，一般都是大范围的对面前敌人的弓箭齐射，从天上向下的弓箭攻击还能把倒地的敌人打起来。总得来说，修罗六星难度下，无双也是尚香杀敌得法宝，值得一提的是无双最后的收手式，尚香反旋腿，天上降下箭雨，这种面积攻击有利于尚香无双完毕后跑路用，顺带还能清空敌人杂兵，比月英的无双收手式的单体攻击要好一些。

技能表



能力增加类

攻击＋80	防御＋80	体力＋100	无双＋85	全能力＋30

人物技能类

斗志:无双增加量上升。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
增进:一时效果道具持续时间增加。
健脚:持续跑动一定时间后,移动速度上升 10 秒。
俊足:移动速度上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。

特殊技相关类

速射:齐射时的射击间隔变短,射速提高。
冰矢:齐射时射出冰矢,命中敌人可以使敌人冻结。
大矢:齐射时的箭矢中出现弩炮。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。

孙尚香作为弓箭手务必先走到连舞无限,从最上方耗费 12 格走完连舞 3 级和连舞无限,之后自由度高一些,可以选择继续走完两个攻击＋20 然后直到战术指挥,这种战术是为了全靠普通技取胜的走法,也可以返回起点把特殊技相关类走完(大矢＋冰矢),这种战术是为了特殊技更有效果,遇到武将扎堆可以用一下,瞬间获得更多经验,也能走传书相关的线路(传书带＋获书),这条思路是为了每关能够更多次使用传书技能。

花絮

黄月英是丑女?

诸葛亮是个大个子,这是三国志里说的,“身高八尺”,这个身高意味着什么呢? 象东吴的董袭,也是身高八尺,被孙策看到后就“见而伟之,到署门下贼曹”,觉得这人身高很有威慑力,直接封了个官,可见那时候的身高八尺绝对是篮球运动员的标准。在三国演义里更把诸葛亮的帅哥形象具体化,“身长八尺,面如冠玉,头戴纶巾,身披鹤氅,飘飘然有神仙之概”,但就是这样一个帅哥,他的老婆黄月英却是传说丑得不行,为什么帅哥会娶个丑女呢?

说法一,诸葛亮当时地位不高,而黄月英家却是当地有名的士家大族,娶一个名门之女有利于自己往上爬……可是直到刘备来找他,诸葛亮还在耕田。

说法二,诸葛亮重才不重貌,黄月英以聪慧闻名,诸葛亮要的就是这种能和自己才能相应对的女人,两人没事在地下室造两个高达万能侠,在门口摆个八阵图……唔,八阵图不能摆,不然刘备得死在里面。



黄头黑色示意图

但是黄月英姐姐真的就很丑吗?未必!看看历史上怎么说的:“黄承彦者,高爽开列,为沔南名士。谓孔明曰:‘闻君择妇,身有丑女,黄头黑色,而才堪匹配。’孔明许,即载送之。”

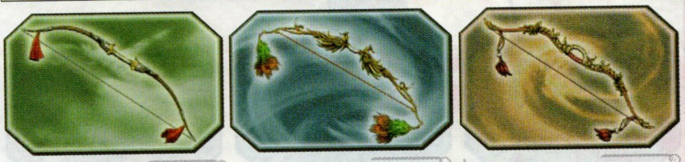
首先我们就可以看出,是人家主动把女儿送来的,要说诸葛亮是为了以后的前途去攀高枝,未免太冤枉他;其次,“身有丑女”这说法,明显就是客套话,古代中国人说话,提到自己相关的事物总要谦虚一些的,象赵云取桂阳时,桂阳太守赵范想把自己寡居的大嫂嫁给他,明明赵云都看到“有倾国倾城之色”了,赵范不也要客气两句“若不嫌家嫂貌陋”么?最后,丑女标准是什么呢?“黄头黑色”!没有说什么三角眼蒜头鼻龅牙秃头嘛,所以五官什么的,应该问题不大。

从这里开始,就要发挥一下想像力了:黄家是大户,不可能让自己的女儿营养不良,所以这黄头发也许是她自己闲没事弄的?另外黄月英祖上应该没有黑人血统,基因突变成黑皮肤可能性不大,不过那时士族好吃懒做,成天不出门当然皮肤白,所以这个黑皮肤显然是相对而言,可能只是肤色稍深一些罢了。而要想变成棕色皮肤有一个最直接的办法,那就是成天在外面游荡给晒的,说不定还跑到卧龙岗那边去了哦……最重要的是,为什么黄承彦会主动找到当时还是平民的诸葛亮提亲?

综合起来,我们来想象以下场景:一个有着金黄色头发,小麦色皮肤,活泼好动又聪明的美少女,喜欢到处闯荡,在卧龙岗结识了诸葛亮,诸葛帅哥当然是眼前一亮啦,接下来两人情投意合,然后小姑娘回家逼着老爸去提亲:“要不就嫁诸葛亮,要不就一辈子不嫁,老爸你看着办!”如果不是有什么问题,以黄家的地位怎么会主动去找一个平头小子?你看诸葛亮同意之后,黄家“即载送之”,动作之快,说不定两人已经有点超友谊关系,搞不好是奉子成婚喔!







茜蕾	莲花	藤薰

孙尚香

吴



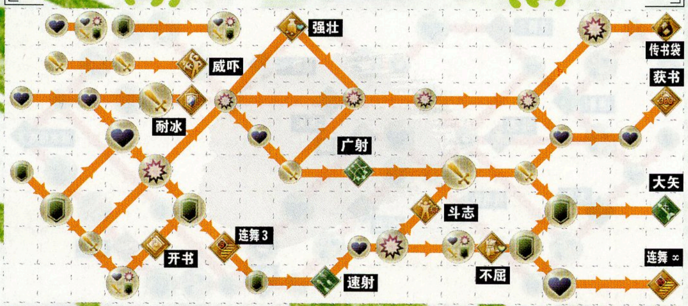
蜀

月英

人物篇 CHARACTER



技能表



能力增加类

攻击＋85	防御＋95	体力＋90	无双＋80	全能力＋25

人物技能类

开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。
强壮:回复道具的回复效果上升。
斗志:无双增加量上升。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

特殊技相关类

广射:齐射的有效范围增加。
速射:齐射时的射击间隔变短,射速提高。
大矢:齐射时的箭矢中出现弩炮。

月英毫无疑问应该先把连舞点满,这样才能发挥弓箭手最大的威力。推荐走最下方路线,依次点亮“开书”“连舞 3”和“速射”,走到“斗志”旁边时记得顺手把“斗志”点亮,在战斗中非常有用,最后一直走到尽头点亮“连舞 ∞”。接下来从“斗志”开始,点亮“获书”和“大矢”,然后从上面的路线开始点亮“广射”和“传书袋”,月英的培养基本上就完成了。



翠露



翠霞



翠零



盖棺定论

蜀汉电视台科技频道记者手记:半个月前,前丞相诸葛亮遗孀黄月英夫人去世,我们台为拍摄这对传奇夫妻的传记片前往丞相故居。在征求许可时,姜维将军主动表示陪同我们前往,并说:“丞相一生奇谋无数,家中定还有所藏。我自五丈原后军务繁忙,尚未有机会前往丞相故居一观,之前已给丞相之子诸葛瞻去信,想必他不会拒绝。”

由于诸葛瞻大人与丞相之弟诸葛均大人都不在,我们只好自己推门而入,放眼望去,只见大院内满目鸡飞狗跳,仔细视之,皆木偶也,姜维将军赞叹不已;进入内堂,见虎战车数台,分列两旁,又见数十丈高木人,持剑握盾,上书“RX－78 未完成”字样,姜维将军亦不解其意,叹息良久曰:“早闻丞相伉俪机巧无双,此机关若上战场,虽百万军亦如草芥尔,可叹如今无人能使!”再入深处,众人突觉头晕目眩,只见周围怪石嶙峋,重重叠叠,进退无路,姜维将军大惊曰:“此乃八阵图也,为何我亦不能解之?”

正惶惑间,一人入阵将众人拉出,视之正是诸葛瞻,他苦笑道:“此乃家母改良八阵图,若外人贸入便自行发动,死门有七,方才将军入的乃是最凶险‘西直门’。幸喜深入不久,若再前行数步,吾也救不出了。”姜维将军苦求秘技,却得知因太过玄妙,丞相去世后便只黄夫人习得,现今已失传矣。后诸葛瞻指点宅内,方知此处机关皆黄夫人所置,众人惊讶不已,原只听说黄夫人虽貌丑而才华绝代,丞相多次受益,木牛流马、诸葛连弩都出自其手,不料竟大智慧到如此境界,可叹蜀道艰难,大部分机关无法运至北伐战场,可惜可叹。

归来后发现少摄影师一名,想是陷于八阵图中,唯有“因公殉职”处理也。

综述

月英的招式虽然和孙尚香基本相同,但两人的区别还是存在的。月英最大优势是拥有“开书”技能,在战斗开始时就能拥有一本传书,对弓箭来说,传书很多时候都是保命和立即加满无双的东西。另外月英还拥有威吓技能,在发动奇袭作战时更具优势。两人的特技虽然都是“齐射”,但月英拥有独一无二的广射能力,在对杂兵时更有优势,相应的无双槽的增加量也快。无双乱舞上,月英最后的收招动作也和尚香略有差异,月英最后是对单体的斗气箭,而孙尚香则是对群体的散射箭。总而言之,月英的基本战法和孙尚香完全相同,只是在攻击性上月英略胜一筹,而防御性则是尚香略好。如果月英真的如此,武候就不需要什么五虎上将了。另,使用过很多次的月英和尚香,但总觉得尚香感觉上强于月英,但日本无双玩家都给予月英强于尚香的评价,这一点确实至今不解!望高手告知。



魏

甄姬



技能表



能力增加类

攻击＋85	防御＋100	体力＋110	无双＋80	全能力＋25

人物技能类

开运:获得好武器和军马的机率增加。	耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。
增进:一时效果道具持续时间增加。	强壮:回复道具的回复效果上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。	传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
速泳:在水中游泳的速度上升。	

特殊技相关类

业火:火计造成的伤害增加。
延烧:火计有效范围增加。
牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。

甄姬的技能树请走最下方,以点亮到连舞无限的优先,路上又有延烧又有传书袋,多好呀！点到连舞无限,或者多费一个点完连舞无限后面的攻击力 +20,之后一定要开始走最上方的线路,用 4 格搞定开书,这样子战斗就更有效率了！开书完毕后,以最下方刚才点亮的习得连舞无限的路线为轴,再从初期线路过去点开运,中间分支去点业火。好了,再以后的路线就没有什么可以说的了,自由发挥吧。





盖棺定论



建业无双论坛"羽扇浣巾"国际事务讨论区:[主题]惊爆！曹魏甄皇后死亡真相？

在许都流传的小道消息！几年前魏国皇后甄宓被曹丕以"冲撞天子"罪名下令赐死,其实另有隐情！一切都是郭皇后的阴谋！大家都知道甄皇后本来是河北袁家的媳妇,曹操攻破邺城后才被曹丕抢过来当老婆的,这么多年一直是小心谨慎,连他们的卞皇太后都称赞说"此真孝妇也！"怎么可能去冲撞曹丕？最近新帝曹叡登基,刚遣散了一批宫内的老人,我有个朋友的远房亲戚也被遣散出来了。据他说,当年甄皇后只是因为曹丕宠幸别的嫔妃,在自己房间里叹了几口气,结果被郭皇后打了小报告,曹丕才下令赐死的,而且死状极惨,用头发遮住脸,还用糠塞住嘴,不知道这是什么用意？

[1 楼]用发遮脸,是怕被认出来;用糠塞口,是怕她去阴间向先帝告状,毕竟曹操也差点看上这个儿媳妇嘛。

[2 楼]不可信,郭皇后也有贤德的名声啊,怎么会做这种事？

[3 楼]2 楼,郭皇后的字可是"女王",你觉得她什么做不出来？

[4 楼]是真是假马上就可以知道,别忘记新登基的曹叡可是甄皇后亲生儿子,他不会替自己母亲报仇？如果郭皇后突然出事,那肯定就是真的！

[5 楼]时隔半年再来顶这个贴！魏国的郭太后昨天被曹叡下令赐死了！楼主你太神奇了！

综述

所谓桔生淮南方为桔,生于淮北则为枳,甄姬和貂蝉就是淮北的枳和淮南的桔。看似招数相似,但轻△连按的起手式和特殊技的不同,让修罗六星难度下,两位的实力有着天地之差。非修罗六星难度下,甄姬的攻击□实际上是辅助用,主要用轻△连按来攻击,轻△连按攻击看似范围一般,但实际上有着比画面效果更强一些的范围效果,尤其是轻△连按可以攻击到倒地的敌人,并一举将其击飞,确实是鞭子系的最强优势之一。另一个鞭子系的最强优势就是无双,无双攻击即照顾到点也能照顾到面,最后的收手又是全屏冰属性震飞,杀兵杀将,为逃跑打开通路,都适用。但修罗六星难度下,甄姬的特殊技火计,既不能延长时间,也不能增加多的伤害(业火·极),还不能最大范围(延烧·极),帮不上忙,这方面完全不如貂蝉的特殊技强大,否则也能顺利过修罗六星了。



盖棺定论

建业无双论坛"滚滚长江"灌水区[主题]昨儿在柴桑看见一个极象貂蝉的！就在都督府后面那条大街上，当时她和一个丫鬟在选首饰，那叫一个漂亮啊，真正的美女！当时完全看傻了，忘记我的手机可以拍照！她看见我了，还朝我笑了一下！我的天哪，我算知道董卓和吕布为什么都舍不得她了！你们这辈子都没见过这么漂亮的！

[1 楼]你丫就吹吧，你见过貂蝉嘛你，貂蝉出名是快十年前的事儿了！

[2 楼]不是说压根就没貂蝉这人吗？曹丞相辟谣好几次了。

[3 楼]就算有，也没楼主你的份，你想想，人家先伺候的是董卓，然后跟的是吕布！成天在她身后神魂颠倒的都是这种牛人！看得上你哪一眼啊？还冲你笑？你没眼花吧？

[4 楼]楼上你忘记说关羽。

[5 楼]曹丞相的辟谣你们也信，吕布不是被丞相砍了吗，貂蝉现在肯定在曹丞相手里，你们不会不知道曹丞相多好色吧，在宛城就带百来号人，愣敢摸到张绣嫂子的房间里去！

[6 楼]楼上的，小心曹丞相看到找你麻烦，人家刚刚把荆州收了。

[7 楼]唉，貂蝉 MM 可惜了，本来是被王允安排做美人计的，扳倒董卓，也算是女英雄吧？

[8 楼]我说句最实在的——楼主你丫不会是看到周都督的女朋友小乔了吧？不匿名不行了……

[该主题已被管理员锁定，不接受回复]

综述

貂蝉和甄姬招式相似，但强于甄姬。对武将，连续使用重攻击就能轻松搞定武将，由于重攻击范围也不小，周围的杂兵也可以一并搞定。打杂兵，方法比较多，跑△也行，用连攻击＋重攻击也行，直接重攻击亦可。无双乱舞攻击范围大，攻击次数多，无论是用来清除杂兵或是用来攻击武将都相当实用。尤其是最后一下属于全屏吹飞攻击，这是貂蝉的一个变招，貂蝉神速技能中有牛步＋牛步·极、分身、猛进，在无双最后一下后立即发动，前冲，□，用不了几下就能再攒满无双，趁着分身还在继续无双，这样几乎没有几个大将能活下来。修罗六星难度，貂蝉可以打过去，平时用△攻击即可，除了之前说过的招数可以灭敌人武将＋杂兵，你还可以先接近敌人武将，一旦可以无双立即用传书加无双，一套打完后用神速的剩余时间再积攒无双槽，继续再给无双。总之围绕传书，貂蝉可以顺利通过修罗六星。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

貂蝉的攻击速度快，且连舞 RANK1 的连攻击范围也比较大，与重攻击交替使用的话效果相当不错，连攻击过程中随时注意调整方向即可。RANK2 追加的 4 招攻击中有 2 招是单侧挥鞭攻击，2 招是转身挥鞭攻击，攻击范围都还不错。

□/X(连攻击 RANK3)

追加了 2 招翻身踢腿攻击、1 招震地攻击和 1 招挥鞭范围攻击(调整视角角度的话，可以在貂蝉踢腿攻击的时候看到 nk 哦，哈哈哈哈～～)。

□/X(连攻击 RANK∞)

左右连续挥鞭 6 次，附加武器属性，挥鞭的同时前方地面还会产生爆发效果，威力相当高，缺点是对身体左右两侧没有攻击判定，攻击时要根据敌人所在位置随时更改攻击方向。

△/Y(重攻击 RANK1&2)



360 度小范围的旋风攻击后，再加上对正前方小范围的震地攻击，震地攻击可以附加武器属性，值得一提的是这 2 次攻击都可以击中倒地状态的敌人，对武将时相当实用，即使能力较低的貂蝉也可以用这招轻松将强力武将击破。RANK2 转身后再对前方地面追加 1 次震地攻击，而且攻击范围也足够大，放心使用吧。

△/Y(重攻击 RANK3)

向正前方发出旋风攻击，攻击范围大，而且挥鞭时还可以击中近身的敌人(旋风不附加武器属性)。

△/Y(重攻击 RANK∞)

再次向正前方发出旋风攻击，如果前几击成功击中敌人的话，那么这一击也不会落空的。

蓄力△/Y



360 度大范围的挥鞭攻击，附加武器属性并且可以破坏敌人防御，连舞 RANK 升至 3 时还会追加 1 次 360 度范围的吹飞攻击，在群中能够同时击中相当多数量的敌人，由于出招速度较慢，配合连攻击使用效果较好。

前冲□/X＋前冲△/Y



前冲□为小范围的震地攻击，可以击中倒地状态的敌人，出招速度快，但是范围太小，实用度不高；前冲△是向正前方发出旋风进行攻击(注意，发出的旋风是不会附加武器属性的)，攻击范围不错，而且出招速度快，突入敌群时使用效果不错。

前冲□/X＋前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为快速左右挥鞭攻击，附加雷属性效果，由于貂蝉能够习得"分身"和"猛进"技能，发动神速后连续使用这招即可轻松击破大量敌兵，迅速提高连舞 RANK；前冲△则是翻身后的震地攻击，发动速度太慢，不推荐使用。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击出招速度相当快，而且击中后的追加攻击可以对身体周围 270 度范围的敌人都能造成伤害，相当实用；强杀阵攻击的攻击判定出现在貂蝉正前方稍微偏右的位置，击中敌人后的追加大范围震地攻击可以对前方的敌人都造成伤害。

无双乱舞



貂蝉的无双乱舞攻击次数多，攻击范围大，无论是在对杂兵还是对武将时都相当实用，而且无双乱舞的结束招式持续时间比较久，最后一击也是对 360 度小范围的吹飞攻击，即使在高难度下用完无双乱舞后基本上也是不会有什么危险的。

技能表



能力增加类

攻击+80	防御+105	体力+100	无双+80	全能力+20

人物技能类

耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。
增进:一时效果道具持续时间增加。
速泳:在水中游泳的速度上升。
调教:可以让虎、狼等猛兽一定时间内协助我方战斗。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。

特殊技相关类

牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
牛步·极:特殊技发动时对周围大范围发出移动速度下降效果的斗气。
分身:发动神速时出现 3 个分身,可进行多重攻击。
猛进:发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。

貂蝉的技能盘分布相对比较复杂,由于貂蝉没有延长特殊技持续时间的技能,所以初期应以强化攻防和增加连舞 RANK 为主要习得方向。

貂蝉的技能盘推荐优先从下方的"攻击力+"为起点开始习得,习得连舞 3 后可以先将下方分支的"牛步"和"牛步·极"习得,这样不但能让特殊技实用度增加,防御力也能得到相当高的提升,之后再继续往连舞 ∞ 的位置习得技能即可。





花絮

甄姬与曹丕的初识

曹丕大公子和他的老爹曹操有同样一个毛病:好色,而袁绍的儿媳妇甄宓是个大美女的事儿早就很出名了,所以在官渡打败袁绍,进攻邺城时,父子俩那叫个一马当先啊,奋勇到什么程度呢,,"曹公之屠邺也,令疾召甄",但有人比他手脚还快,"左右曰:'五官中郎将已去。'"这位抢在曹操之前的五官中郎将大人,就是曹丕曹子桓也。

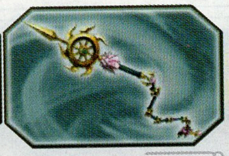
到了袁熙那里,甄姬那时当然也是很惶恐啦,不敢抬头,将头伏在婆婆刘氏双膝上,曹丕此时脸上"我要劫个色"的表情一览无遗:刘夫人云何如此?令新妇举头!"于是出现了好像黑社会逼良为娼的一幕:"姑乃捧后令仰,文帝就视,见其颜色非凡,称叹之"——刘氏把甄姬强行扳过来,曹丕流着口水边看边称赞:"美女呀……"

《三国演义》里曹丕更烂,见甄姬和婆婆在一起,想看看到底长什么,干脆"拖此女近前"……唉,大家自己想想当时是个啥场面吧!

就这样,素以"惠而有色"著称的甄姬又当了曹家的孝顺儿媳妇,而且照样以贤德著称,嗯,看来甄姬是个不折不扣的弱气治愈系御姐才对嘛,象游戏里那样拿着鞭子挥来挥去太没有形象了!




月香


虹露


华润



貂蝉

他



盖棺定论

大汉通讯社讯：对大汉稳定繁荣造成极大危害的吕布非法武装集团，已于前日在下邳被大汉司空（兼车骑将军）曹操同志的部队全歼，吕布及其幕僚陈宫因罪大恶极，被当场执行死刑。自从兴平元年，吕布举兵谋反以来，先后流窜至濮阳、小沛、下邳、徐州等地，公然与朝廷军队对抗，严重破坏当地的生产经营秩序，给国家和人民造成了巨大损失，此次被司空大人彻底歼灭，为大汉又除去了一个隐患。

在接受采访时，曹操大人也表达了自己的惋惜之情，他透露说，吕布本来是目前大汉急需的人才，他在虎牢关前单人力阻十八路诸侯的故事，已经被写成电影剧本，只是因题材敏感无法审查通过；而辕门射戟则被列为洛阳武馆弓箭系必备参考资料之一，一度有"人中出吕布，马中出赤兔"的说法。

曹操大人回忆说，吕布自幼在塞外长大，为人冲动，一时经不起诱惑是可以理解的，但也不是不能改变的，而且他也在除掉董卓的行动里立过大功，证明是有希望的，最后布却因为个人私欲一步步走向人民的对立面，最终成为反面典型，实在令人痛心。最后，曹操大人通过记者向全国呼吁，大家应以吕布为戒，报效朝廷、报效国家才是有志年轻人该选择的道路，他希望吕布的悲剧不要重演。

另据消息灵通人士透露，曹操大人本来想再给吕布一次改过自新的机会，但遭到豫州刺史刘备反对。该人士猜测，刘备多次败于吕布手下，这是他心理阴影较重的表现。

综述

遥想当年，人中吕布，马中赤兔。现如今原版赤兔已不如森神，飞将军还能独领风骚?！奉先本作完全属于技术类角色，要想用的好，必须苦下工夫。奉先不再是杂兵敌将一勺烩，C3一路横扫已属光辉岁月。注意□的普通攻击速度最快频率高，是加无双和连舞瞬间无限的不二选择，轻△的连击几乎是正前方，连舞无限后最后一击是 360 度，建议强袭发动后且无双槽未满时轻△连按用最后一招弹开周围敌人，或者放完无双后不想逃走，搏一把也请用△的连击。奉先本作的战斗精髓就是：用杂兵群瞬间把无双弄满，无双直取敌将，传书获得后用来配合无双灭杀强力武将。奉先特殊技强袭，拥有两个延长时间和两个增加伤害的觉醒，配合武器的一闪，就算是修罗六星难度下，用无双全套抡下来斗气的武将也抵不住两套半。修罗六星之下，奉先无双收手式有破绽，用完后翻滚离开。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2&3）



吕布前几下范围在前方 180 度，攻击频率很快，攻击段数也很多，就是打得太短，距离成问题。第三下看似是 360 度攻击，但因为身材高大，所以双戟在环绕身体时导致对四周的攻击高度过高，也就是直接让攻击距离再度缩短。RANK2 的时候，双戟环绕身体次数多。RANK3 的时候，最后有两次由左下到右上的大范围抡击，面积有点大，但问题就是身体右侧攻击面积小，容易被枪兵扎中。

□/X（连攻击 RANK∞）

这招就有点对不住吕布的威名了，最后追加的是连续向前方发出六个十字形冲击波，攻击范围一般，攻击距离还算中等，身体周围除了正前方没有任何攻击判定，除非只有面前有人，否则千万勿用！

蓄力△/Y



蓄力重攻击是正向前方飞出双戟，双戟呈螺旋桨式的转动，距离远，杀伤力大，带属性，连击次数多。缺点也显而易见：出手时间长，不易于敌群中使用，双戟返回时角度过高，导致返回途中的伤害不了途中的所有敌人。在修罗六星难度下，这招要在没有突入敌群中使用为善。毕竟只要一个破绽，就足以致命。

△/Y（重攻击 RANK1&2）



先向上挑，在分开双戟向下挥舞，RANK2 以后还会向上挑。破防的起手式，速度比较快，连舞无限后带属性，有利于冰属性先冻住前面的敌人，或者电属性先导致前面的敌人昏。注意，面积不大，周围有敌人的话，很可能会打中我们，尤其是修罗难度下更是危险，不过吕布有硬直抵抗，所以强行使用该技能几乎不会有大问题。注意，带属性的武器，冰或者电，都可以作为对杂兵群的进攻招式，而不用拘泥于□的普通攻击，反正范围也不大。

△/Y（重攻击 RANK3）

追加一招向前十字的冲击波，范围不大，正前方。作为身后没有过多敌人的时候，可以顺利使用，且效果很好，但注意身体左侧有缺陷，容易被长兵器命中。

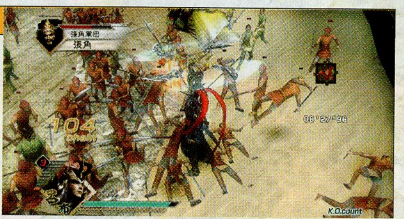
△/Y（重攻击 RANK∞）

重攻击中最强的招数，360 度斗气吹飞攻击，前方面积大，后方有攻击判定，但范围不大，所以身后有些危险。这招属于高难度下被杂兵武将群围住后，最有效的突围手段，可以震开敌人，获得一定的空间做之后的判断。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲轻攻击攻击范围太小，实用性反到高过于前冲△，前冲□前方形成十字形攻击范围，距离一般，但收手速度快。而前冲△则属于震地冲击波，虽然带属性，但范围不大，而且吕布收招速度有点慢，在修罗难度下有可能成为送死的一招。所以建议前冲时还是要使用□为善。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

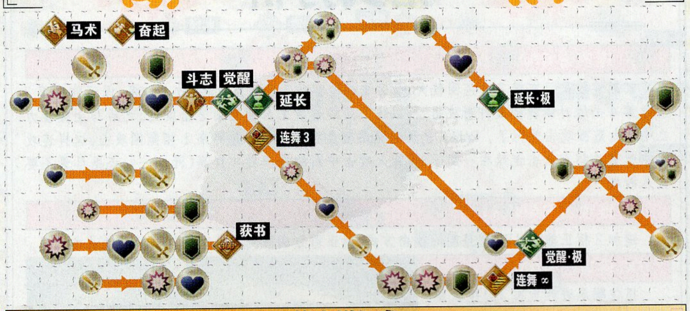


吕布的轻杀阵速度快，判定也还算好，就是对单体的杀伤不够强。重杀阵倒要好好说说，把敌人挑在双戟上旋转，之后抛出。这招配合一闪的武器可以对单个武将进行大杀伤，因为攻击次数为 10 次，所以一闪发动几率高于其他武将的杀阵，再加上最后的抛出动作有对身前身后敌人的攻击判定，所以绝对是杀敌人强力武将的好选择。不过在修罗六星难度下，能否使出来就是关键了！所以说，这次吕布是技术类角色，不经过多次练习，无数次在修罗六星尝试，根本就找不到发出的时间和时机，也就浪费了这一杀伤力巨大的招数。

无双乱舞

吕布的无双一如既往的废，既不能保证长时间被攻击武将不浮空，也不能保证可以随意锁定一个攻击目标而不会错过，尤其是最后的收手式，看似双戟飞出在身体周围形成 360 度的杀伤范围，但修罗六星难度下，你就知道有多危险了，一个武将只要滚进来，就可以看着你发完无双，之后刷刷刷三下进攻，你就是满血也魂归西天。所以最高难度下，吕布的无双绝对是搏命。

技能表



能力增加类

攻击＋100	防御＋100	体力＋100	无双＋135	全能力＋15

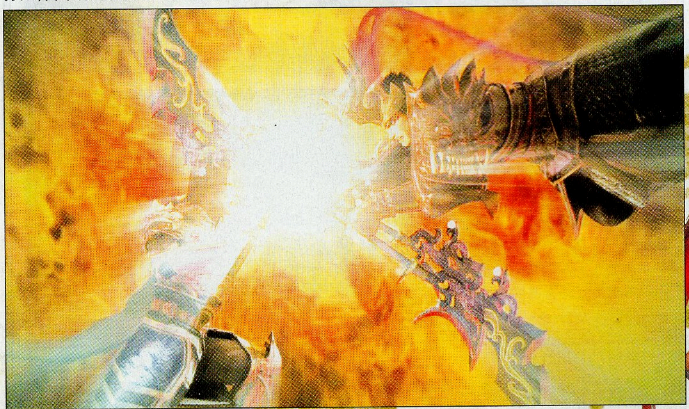
人物技能类

斗志:无双增加量上升。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
马术:军马能力最大限度引出。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。

特殊技相关类

觉醒:强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加,且攻击时不会被敌人攻击中断。
觉醒·极:强袭发动过程中对敌人造成的伤害大幅增加,且攻击时不会被敌人攻击中断。
延长:特殊技持续时间增加。
延长·极:特殊技持续时间大幅增加。

看似吕布的技能树很好,但实际上比较费点数,并没有曹操的利落。建议先点到连舞 3 级,顺手点亮第一个特殊技延长时间。因为吕布属于强袭猛将,所以传书只有一本,既然获得机率低,不如提前点亮获书的技能。以上步骤完成后,有两个选择:1.开始增加基础能力,并点亮马术＋奋起。2.继续走唯一的技能树,连舞无限后走完觉醒·极。无论怎么走,第一次无双模式中,几乎很难照顾到延长·极,别觉得亏,毕竟吕布只有一本传书。吕布的技能树特征算是比较明显,但相对于曹操的技能树来说,有点配不上其三国第一猛将的声望,当然这只是针对技能树的配置,而不是针对特殊技的能力分配,吕布特殊技的能力还是数一数二的强!

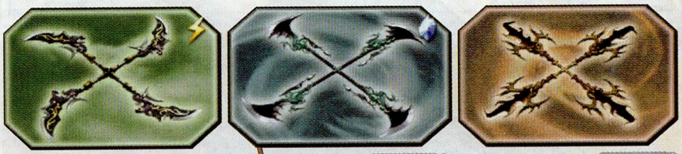




三国小剧场

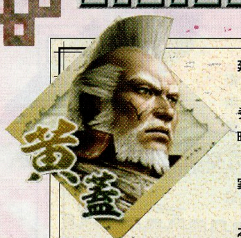


三英看吕布



方天画戟 | 飞将 | 鬼神





盖棺定论

建业无双论坛站务区:[主题]讣告:黄盖将军昨日去世

东吴帝国国务院,东吴帝国军事委员会沉痛宣告,我军优秀军事将领,武陵太守、偏将军黄盖同志,因病医治无效,于昨晚在益阳逝世。

黄盖同志病重期间,孙权、陆逊、张昭、诸葛瑾、甘宁等国家军政领导人多次以不同方式表示慰问。

黄盖同志是我国老一辈军事家中的杰出典范,他从黄巾之乱起便加入了武烈帝孙坚的队伍,随武烈帝南征山越、北讨董卓,立下了赫赫战功;后来主要从事后方剿匪,他曾连续担任九县县令,平定后方蛮族叛乱,狠抓治安工作,使社会秩序大为好转。

赤壁战役中,黄盖同志主动献上诈降及火攻之策,并冒着生命危险亲自前往曹操军中诈降,为在此役中最终击败曹魏大军起到了关键性作用。

长江防线安定后,黄盖同志转任武陵太守,他以灵活机动的战术诱敌深入,沉重打击了反叛的山越部落,在极短时间内就恢复了当地的生产经营和社会秩序,体现出了优秀的政治和战斗经验。

黄盖同志有勇有谋,始终忠实于东吴朝廷与人民,深受群众和部下爱戴,他的一生是战斗的一生,无私奉献的一生,他的去世是我们国家和军队不可弥补的重大损失,他的战斗精神永远值得我们学习。

综述

公覆攻击力高但移动速度慢、攻击速度慢、攻击范围小,看到没,和原来比特征没什么变化?但对公覆来说,这就有点换汤不换药,对了,还少了乐趣十足的炸弹人功能。对武将攻击,使用范围还算可以的连攻击就行,集中攻击武将的话连攻击还是不至于打偏的。对杂兵战时,连攻击+蓄力△攻击即可,连舞等级升至无限时使用连攻击即可。由于攻击速度慢,在武器方面应选择技类型的武器,这样能够多少弥补攻击速度的缺点。无双攻击同样范围不大,但攻击力高且不会让敌人浮空,适合对武将使用。修罗六星难度下,公覆的特点很鲜明生存压力极大,用 Aice 战法,有理论可能性,但编辑部没时间去尝试了,公覆爱好者试试吧,能过的话告诉我们。特殊技为强袭,每次战斗应尽早获得传书,然后用之将连舞提高至无限,这样多少能减少一点战斗难度呢。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

初期连攻击只有前 2 击范围较大,后 2 击是纯粹的正前方点攻击,敌人一多,保证你在第 3 击或第 4 击的时候就会被打断攻击,所以这个阶段连攻击只使用前 2 击就好,之后马上接蓄力△/Y 的大范围攻击就行了。RANK2 追加 2 招用鞭前突的点攻击后再来 1 招范围攻击,这样连攻击中就有 4 招点攻击连续在一起了,被敌人攻击中断的机率再次提高(汗……),还是尽量不要突入敌群。

□/X(连攻击 RANK3)

追加 2 招正前方 180 度范围的攻击方式,对正前方的敌人算是有比较有效的攻击方式了。

□/X(连攻击 RANK∞)



抓住鞭尾进行 6 次 360 度大范围旋转攻击,攻击时附加武器属性,很好很有才的攻击方式终于在连击 RANK 升至 ∞ 时出现了,大家鼓掌欢呼吧。

△/Y(重攻击 RANK1)



向正前方砸地攻击 2 次,没有任何攻击范围而言,完全的点攻击招式,而且看起来虽然是砸地攻击,其实是打不到倒地的敌人的,这个阶段这招完全就是废招,还是少用的好……如果是与敌武将 1 对 1 战斗的话,连续使用这招效果倒是出奇的好。

△/Y(重攻击 RANK2&3)

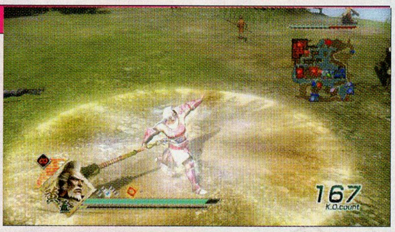
第 3 次砸地攻击终于变成范围攻击了,对倒地的敌人也会造成伤害,而且砸地是产生的爆发效果对周围的敌人也会造成不小的伤害。RANK3 追加砸地攻击与 RANK2 相同,如第 1 击就成功击中敌人的话那么到这 1 击伤害就已经很高了。

△/Y(重攻击 RANK∞)



最后一击仍然是砸地攻击,但是威力和爆发范围都大幅度提升,成功用出来的话周围小范围的敌人都会被爆发效果吹飞,但问题是在敌群中能够成功的的把重攻击使到最后,装备技类型的武器提高攻击速度的话倒是可以稍微弥补一下这个缺点。

蓄力△/Y



360 度范围的吹飞攻击,附加武器属性并且可以破坏敌人防御,虽然出招速度慢,但是相比连舞 RANK1 时的重攻击范围要大得多了,在初期配合连攻击使用的话还算是勉强合格,连舞 RANK 升至 ∞ 后会追加超大范围爆气效果,可以说是黄盖最大范围的攻击方式了。

前冲□/X+前冲△/Y

前冲□为小范围挥鞭攻击,呃,范围真的很小,你就不能一只手抓住鞭来抡么;至于前冲△则是用身体向前方滚动攻击,用来追赶逃走的敌人倒还不错,至于其他时候,还是少用为妙。

杀阵□/X+杀阵△/Y

弱杀阵攻击的攻击判定只有正前方很小的范围,出招速度虽然快,但却很难命中,而且击中后的 2 拳能打到 2 个敌人就算不错了;强杀阵攻击的攻击范围同样很小,经常连面前的敌人都抓不到,而且出招速度慢,在敌群中几乎是不可能用得出来的,击中之后的追击倒还算不错,在抓住敌人转圈的过程中对周围的敌人都可以造成伤害。

无双乱舞



对于攻击范围比较小的黄盖来说,无双乱舞的存在的最大意义就是用来保命了,不过由于黄盖的无双乱舞中还有几招点攻击,所以对武将使用时还是能造成相当高伤害的,无双乱舞的终结招式是黄盖会将鞭扛在肩膀上旋转数圈,最后再来一次大范围的爆发攻击,威力和范围都相当不错,也还算是对得起黄盖这副身材了吧。

技能表



能力增加类

攻击＋95	防御＋70	体力＋60	无双＋100	全能力＋15

人物技能类

耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
健脚:持续跑动一定时间后,移动速度上升 10 秒。
速泳:在水中游泳的速度上升。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
强壮:回复道具的回复效果上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。

特殊技相关类

破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
粉碎:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害大幅增加。

黄盖的技能盘由 1 个大的技能树和 4 个小技能树组成，小技能树的技能在初期实用性并不高，所以前期应该以习得大技能树的技能为主(“健脚”对于移动速度较慢的黄盖来说是提高移动速度的有效方法,如果没有比较不错的马的话,前期可以考虑习得该技能)。

黄盖前期技能盘习得方面,推荐从中间的大技能树开始习得,在分支位置处优先选择有连舞 3 和连舞 ∞ 的路线习得即可。





修罗六星难度心得

注意,这里说的修罗六星难度,不是那种合肥新城拿武器直冲总大将的战法,而是一步步打的修罗六星难度。在这个难度下,几乎是要求我们必须熟练掌握使用武将的所有特性和招数,并且在至少修罗六星以下关卡穿梭自如以后,再来挑战!

首先要说明,不是所有的武将都能通过修罗六星难度的,不用 Aice 战法的话,能过靠自身能力通过的不超过 10 人,这 10 人的数字,还是编辑部认为自己实力不行,有可能有角色能过,但我们水平不够搞不定,而宣布的数字。实际上编辑部能坦然通过修罗六星难度的只有 7 人:

蜀国:关羽＋张飞＋月英
魏国:无
吴国:孙尚香＋凌统
其他:貂蝉＋吕布

孙尚香＋月英,这个弓箭组合怎么过,我想不用多说,这作弓箭的战斗力太强,只要使用得当,轻松趟过修罗六星难度不是问题,只是要注意高低差,导致弓箭不能平行射击就行。

吕布＋张飞,这两个属于无双最后有大破绽的,理论上属于完成不了的。吕布能过第一原因要使用者技术高超,二是因为他本身带抵抗硬直,可以在普通状态边攻击边挨打,三是招数导致无双涨的飞快,四是拥有觉醒＋觉醒·极这种对强力武将大杀伤的能力。张飞的优势完全在于普通攻击的无比霸道和范围广,让他有 4 代吕布的风采。两人在放无双时都要小心最后的收招。

关羽＋貂蝉,这两人属于招数好,无双无破绽,特殊技好,传书又不止一本。关羽普通技虽然不如张飞,无双单打武将又不好,但胜在无双无破绽,觉醒＋觉醒·极两个大伤害武将的特殊技,还能有两本传书,确实是好用。貂蝉的优势在于△连击,跑△,无双最后收招完美,配合神速特殊技中的分身＋牛步＋牛步·极,可以在修罗六星下很难被敌人中断。

凌统能过完全属于牛爷水平高!这是玩笑话,凌统优势在于冰属性无双最后的全屏震地,神速中跑△冰属性全屏攻击,特殊技神速中,带有延长＋延长·极＋分身,普通技又说得过去。

本编辑部组合起来的经验,一般能过修罗六星难度的武将,必须有范围好,判定好,出招快的招数,常用招中不能有大破绽(类似赵云的△连击,浮空那招就容易出问题),无双强悍,最后收招最好要全屏全范围攻击(很多武将都是因为破绽极大,而打不过去的),特殊技必须配合好(像甄姬,就是因为很弱的火计配置拖后腿,所以打不过)。

编辑部的经验也只是一家之谈,如有高手,请不吝赐教!


断江鞭


裂空鞭


碎岳鞭



黄盖

吴

蜀

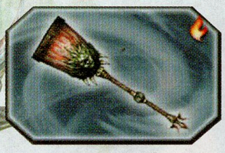
魏延

人物篇 CHARACTER





吼鳞



醒瘤



狂骨

技能表



能力增加类

攻击＋65	防御＋55	体力＋55	无双＋55	全能力＋15

人物技能类

耐矢：受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。

强壮：回复道具的回复效果上升。

威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。

连舞 3：连舞等级可提升至 3 级。

奋起：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，攻击力 2 倍。

传书袋：可获得 2 个传书，且传书出现率上升。

调教：可以让虎、狼等猛兽一定时间内协助我方战斗。

连舞 ∞：连舞等级可提升至 ∞。

获书：每击破 300 人可获得 1 个传书。

特殊技相关类

破甲：特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。

破坏：强袭发动过程中对物体（冲车、弩炮、虎战车等）造成的伤害增加。

觉醒：强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。

破甲·极：特殊技发动时对周围大范围发出防御力下降效果的斗气。

魏延的技能表简单、干净、明了想升什么能力就可以升什么能力，本着优先提高攻击力的目标推荐从技能表左上的攻击力＋5 为起点向右走，习得“连舞 3”后先向上点亮“觉醒”，再继续向右走习得“奋起”、再连续两次大幅度提高攻防能力直到习得“连舞 ∞”。然后回到左边“防御＋5”的起点，一路向右，依次习得“破甲”、“破坏”等强化特技的技能，最后习得“获书”。

盖棺定论



许都日报：大魏帝国外交部关于蜀国五丈原内乱事件的声明

近日，在五丈原地区附近，蜀国丞相诸葛亮去世后，蜀军将领魏延与同军的杨仪、马岱等人发生冲突，最终导致魏延当场遇害。关于此事件，大魏帝国发表声明如下：

诸葛亮先生是享誉国际的军事统帅，魏延先生、杨仪先生和马岱先生也都是素有声望的蜀国军方人物，但此次诸葛亮先生刚刚去世，在前方的将领就产生如此冲突，可见蜀国军方平时矛盾颇深，只是借诸葛亮先生去世的机会发作出来而已。这件事，既是偶然，也是必然，即使现在不爆发，以后也肯定会爆发。

魏延先生是蜀军里资历较深的将领，当年在长沙便斩杀太守韩玄，救下黄忠，主动向刘备献上城池，立下大功，随后又随刘备转战各地，刘备令其守卫汉中要地，便是对魏延先生的能力和忠诚的充分信任。在前线多次与蜀军交战的宣王司马懿表示，虽然双方各为其主，但站在军人角度考虑，他依然对魏延先生的骁勇深表敬意，他认为魏延先生只是出于军人的战斗本能才拒绝撤军，在这种情况下被同僚斩杀，是一个悲剧，而且是诸葛亮先生一手造成的悲剧。

大魏认为，蜀国先损诸葛亮，再失魏延，这本身就证明了蜀国气数已尽，天亦不容伪汉势力再猖獗下去，在此正告蜀汉伪政权，大魏现在国力蒸蒸日上，你们若仍想螳臂挡车，只能落得毁灭的下场。同时也劝告蜀汉军民，你们的丞相已经归天，你们最勇猛的将军也被自己人杀害，你们的君主更是公认的昏庸，趁早弃暗投明，大魏才是你们正确的选择和出路。

综述

文长的造型真是越来越诡异了，第二套服装简直就是 FFX 里的基玛利，不但服装诡异，他的武器竟然是有把的巨大铃铛，看来他妖人的形象很难翻案了。外型变化巨大的他基本招式和许褚类似，而且移动速度也继承了他的缓慢。如果都是前几招的范围攻击该有多好呢，可惜魏延败就败在他那用铃铛连续捅人下体的卑劣招式，这也注定了他无法使用普通攻击打天下。那么文长是依靠什么活着呢，那就是重攻击，最好不是连舞无限的重攻击，虽然在较高难度依然容易被身旁的敌人打断，可仅靠对倒地武将可以凶狠的鞭尸这一点来说就有利用的价值，强袭、破甲、破甲·极，配合一闪武器可以造成大幅伤害，尤其是破甲·极的效果值得期待。修罗六星难度之下，文长的生存几乎是无望的，我骑马用 Aice 战法总行了吧？告诉你，人跑得慢，危险得很，不信您就试试吧，很郁闷的。



技能表



能力增加类

攻击＋90	防御＋95	体力＋85	无双＋85	全能力＋10

人物技能类

马术：军马能力最大限度引出。	耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。
奋起：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，攻击力 2 倍。	
强壮：回复道具的回复效果上升。	斗志：无双增加量上升。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。	传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
传书大袋：可持有 3 个传书，且传书出现率大幅度上升。	

特殊技相关类

破坏：强袭发动过程中对物体（冲车、弩炮、虎战车等）造成的伤害增加。
粉碎：强袭发动过程中对物体（冲车、弩炮、虎战车等）造成的伤害大幅增加。
牛步：特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。

董卓的技能树中那些起始位置中三个小的加体力为主的独立技能树，你可以都先不点，主要以先点亮连舞 3 级为第一目标，之后是否通过一堆加防御力的到连舞无限或者点下方的加攻击力的独立小技能树，这都要看玩家现实的需要。我个人的思路，点了几个攻击力后就直接走耐冰上边，直奔传书袋＋传书大袋＋获书，本身董卓战斗力一般，所以我希望通过传书的多次数使用，使得人物的等级提升飞快，顺带强袭的传书可以直接提升到连舞无限。



盖棺定论



大汉通讯社讯：记者综合各方消息报道：前大汉太师董卓，于昨日在长安被司徒王允、中郎将吕布处决，并被剥夺一切官职、爵位与政治权利。吕布杀死董卓后并未离开现场，而是守在董卓尸体周围，目前已有三人在试图靠近董卓尸体时被杀。王允大人接受了记者的采访，他强调，这次行为是奉献帝陛下密诏，是有根据的，也是深受群众拥护的。董卓虽然在西凉时以勇猛著称，在讨伐羌胡部落时立下功劳，但自从以勤王旗号进入洛阳后，急速堕落腐败，废黜并诛杀先帝即少帝，疯狂劫掠皇宫财富，残杀无辜群众，逼迫朝廷迁都长安，残酷镇压群众和有良知的官员，严重破坏了国家的正常运转和社会的安定团结。王允大人严厉指出，董卓的种种暴行，手段极其残忍，后果极其严重，影响极其恶劣，不杀不足以平民愤，不仅要杀董卓，还要株及旁族同党，彻底将董卓一党拔除。

另据报道，在洛阳与长安，董卓死亡的消息传开后，街上民众当场高呼"大汉万岁""王司徒万岁""奉先公万岁"等口号，不少商家挂出"今日半价"的告示以示庆祝，长安居民则争相前往董卓伏尸处围观，并随身携带大量西红柿、臭鸡蛋、砖块等物品，一时出现"千金难求臭鸡蛋"的可喜局面，有力促进了经济发展，但据闻有数名平民因扔鸡蛋误中吕布而被当场杀死，官方呼吁大家在投掷杂物时须保持克制。

最后是刚刚收到的消息，侍中蔡邕因在得知董卓死后有叹息，已视为董卓同党被捕入狱。

综述

类似于很多角色的董卓看起来属于这类大棒系中最别扭的，尤其是董卓骑马以后，背上的服饰花纹极像中国古老房屋大门的门环，总有一种想去抓住门环去扣门的感觉。□攻击效果一般，身体又比较粗旷，挨打的面积要大很多，不实用。技能树又有点向吕布靠拢，实用的技能几乎看不到，结果加能力还没干儿子吕布多，倒霉。无双攻击打武将还能凑合用，频率是个问题，而且高难度下容易丢目标。跑□＋跑△就没什么实用价值了，没必要常用。唯一可取之处就属于△，这招在游戏难度越低的时候越有效果，无论是杀面前的武将还是面前的敌兵，一通乱抡带着属性带着一闪带着精灵印的话，确实够很多武将喝一壶的！在修罗六星难度下，Aice 战法属于理论能够完成的，但本人使用数次还是找不到感觉，说实话就是打不过去。对比之前的董卓，这次有些弱化，当年人肉炸弹的感觉好。



魔王扑



魔魁扑



魔神扑



董卓

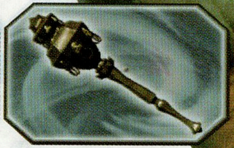
也

许褚

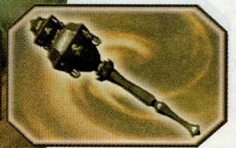




蚩尤碎



穷奇碎



浑沌碎

技能表



能力增加类

攻击+70	防御+100	体力+110	无双+95	全能力+5

人物技能类

强壮:回复道具的回复效果上升。	耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。
耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。	脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身30秒时间内,移动速度上升。
开运:获得好武器和军马的机率增加。	连舞3:连舞等级可提升至3级
连舞∞:连舞等级可提升至∞	传书袋:可持有2个传书,且传书出现率上升
获书:每击破300人可获得1个传书	

特殊技相关类

破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
灭杀:强袭发动过程中对杂兵造成的伤害大幅增加。

许褚非常依赖重攻击来击破敌人,因此需要优先提升连舞等级,首先依次点亮"连舞3""强壮"和"连舞∞",再返回来点亮"破甲"和"开运"。剩下的能力可以根据玩家自己的喜好来选择,建议优先点亮"耐冰""耐雷""获书"这3个比较实用的技能,在选择路线时尽量走能力提升值较高的路线。



盖棺定论



许都日报:大魏帝国的著名军事将领,武卫将军、牟乡候许褚同志,昨日因病去世。许褚同志患病期间,明帝曹讳睿陛下多次派人慰问。

许褚同志是我军老一辈军事将领,他从太祖曹讳操时代就随军转战各地,先后历经太祖、先帝与本朝三代,身经百战,在军中享有崇高威望。许褚同志未从军前,就以武勇在当地闻名,身高八尺,腰大十围,曾在对抗盗贼时展示一人拖拽两头牛的惊人神力,远近轰动,太祖见到后当场呼为"此吾樊哙也",给予了极高评价。

许褚同志主要担任太祖的保卫工作,先后参加了征讨张绣、袁绍、马超等割据势力的战斗,他心思慎密,忠心不二,是太祖身边的可靠屏障,同时又作战勇敢,身先士卒,多次在战斗中立下战功,被太祖视为心腹宿将。

讨伐马超时,太祖与百余护卫遭遇马超军上万人,是许褚同志冒着满天箭雨,把太祖送上渡船,显示了他良好的心理素质和舍己为人的高尚品质,敌人对他又恨又怕,马超见他也不敢擅动,称为"虎候",我军将士则亲切地呼为"虎痴"。

许褚同志责任心强,公私分明,他和他率领的虎卫部队是太祖身边最忠诚的卫士,太祖去世时,许褚同志极为悲痛,哭泣吐血,感人至深。曹讳睿陛下号召全军将士,学习许褚同志忠心耿耿,报效国家的精神,为大魏帝国的发展尽力。

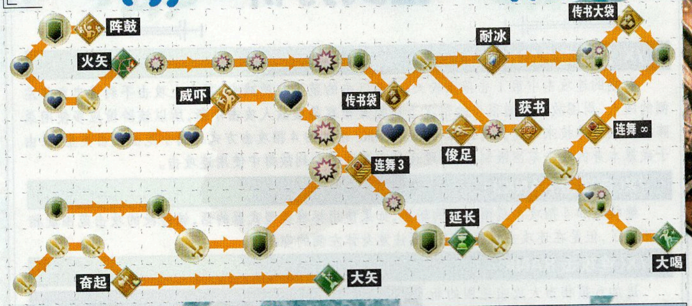
综述

历代无双里虎痴都是一副天真烂漫的模样,根本没演义中虎痴的本色!虎痴,从字面上理解,也不是虎的力量,白痴的智力呀!许褚的招式和黄盖相同,没有任何花哨,完全是硬桥硬马的生打,普通连攻击存在重大破绽,不光高难度,就算是普通难度下也要慎用。许褚最实用的战法是背靠墙壁以强攻击不停地打,别看强攻击只有大锤敲地一招,但真正是"一招鲜吃遍天",甭管杂兵还是武将,只要被抡上绝对是灰头土脸。这招强攻击不仅能打浮空敌人,还能攻击倒地的敌人,虎牢关吕布面对这招也只有乖乖吃瘪的份,注:这也是我们测试过的,有一定的技术才能实现,不是随便上来抡就行。许褚的技能方面多是和防御力相关的,好在还有个"开运"比较令人期待,可以用许褚来刷好马。最后,许褚移动速度绝对是倒数之一,千万不要去主动追赶逃走的敌人,憋气!骑上马干他们吧。

夏侯渊



技能表



能力增加类

攻击+90	防御+85	体力+85	无双+85	全能力+10

人物技能类

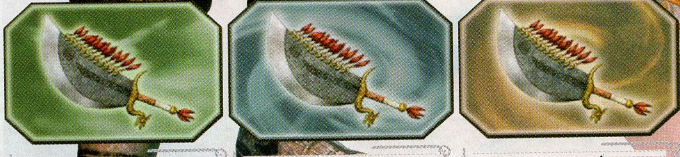
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。	
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。	
威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。	俊足:移动速度上升。
耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。	连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞	传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。	获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

特殊技相关类

火矢:齐射时射出火矢,命中敌人可以使敌人燃烧。
大矢:齐射时的箭矢中出现弩炮。
延长:特殊技持续时间增加。
大喝:特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。

夏侯渊的主要攻击是依靠连舞的,所以首先要提升连舞等级。建议先依次点亮"威吓""连舞 3""延长""连舞 ∞",然后再从"连舞 3"上面的分支点亮"俊足"和"获书",如果没有"俊足"夏侯渊的行走速度实在慢得可以。接下来再点亮"连舞 ∞"下方的"大喝",最后把传书相关的路线全部点亮即可。剩下的几个齐射技能和辅助技能可以根据需要随意选择点亮顺序。





九天破　九天斩　九天碎

盖棺定论



蜀汉人民广播电台:现在播送刚刚收到的消息。我蜀汉大军前日在汉中会战中取得大捷,于定军山地区歼灭曹军十万,曹魏定军山防区总司令夏侯渊被当场击毙。

在这场战斗中,我军将士战术正确,战略对头,抢先占领制高点,有意消耗敌军士气,最后在黄忠将军率领下一鼓作气击溃敌军,黄忠将军亲自斩杀夏侯渊。

此次在战斗中被击毙的敌军最高指挥官夏侯渊,是曹魏军方的重要高级将领,他和夏侯敦都是曹操的族人,从曹操起兵时就跟随左右,在黄巾平乱和西凉作战中都起了重要作用,深得曹操信赖。

建安十七年,他联合韦康等人陷害我军马超将军,杀害马超将军家人,又以闪击战击败韩遂,征讨与我军有友好关系的羌氏部落,曹魏甚至编造出"典军校尉夏侯渊,三日五百,六日一千"的反动口号来为其助势,在曹操占据汉中的过程起了关键作用,手上沾满了无辜人民的鲜血,此次伏诛,纯属罪有应得,当地人民拍手称快。

指挥本次战役的黄忠将军在接受采访时说,胜利与刘备主公的英明领导和将士们的英勇奋斗是分不开的,夏侯渊的死将沉重打击曹魏士气。目前敌军残兵在张颌的率领下已经逃窜,汉中地区的形势显现出空前大好局面。针对记者提出曹操很有可能因夏侯渊之死兴兵报复的疑问,黄老将军表示,我军将士有能力也有信心面对任何挑战,一旦曹军来犯,必定叫其有来无回,死无葬身之地。

综述

和攻击招式相似的黄忠相比,妙才还是要略逊一筹,谁让定军山上被老汉升一刀两段了呢。妙才的攻击大多自带炎属性,这一点就完败于黄忠的冰,毕竟这次炎属性不能连续减血,不过换用属性武器后还能打个平手。妙才和黄忠一样,最大的软肋就是武器短,对付长武器的敌人时力不从心,普通难度下还可深入乱战,高难度下还是推荐附带斗气的重攻击从远处打击。特技两人都是齐射,但和黄忠比,缺少神弓、速射无疑要逊色不少,不过好在延长、大矢的保留使得齐射依然有很高的实用性,另外妙才可以拥有 3 本传书,且传书掉落几率也要高过黄忠不少。大家攻城略地时一定不要吝啬。妙才的强攻击连击在高难度下很易被敌武将回避,此时一定要及时发动无双来保命。修罗六星之下,妙才生存压力巨大,问题就出在攻击范围上,除了无双我们几乎都不能在乱军之中发出连续三下别的招数来。



盖棺定论

许都日报内部文件：昨日刊登新闻“蜀吴之战终损名将”，称蜀汉帝国后将军黄忠，在蜀汉征吴战役中被吴将马忠一箭射死，终年七十五岁云云，此消息经证实严重不确，大魏新闻部已向我社发出文件，要求彻查消息来源。现摘登文件部分内容如下：

查蜀汉帝国将军黄忠，原为大汉将军，作战风格凶悍，常先登陷阵，勇毅冠三军。后随刘备势力入川，为大将。

前年的汉中战役里，此人斩杀我军夏侯渊将军，犯下滔天罪行，我军将士无不切齿痛恨，誓要将其捉拿归案，以祭夏侯将军在天之灵。但此人天人共愤，福浅禄薄，刘备擅称汉中王后，封黄忠为后将军，与关羽、马超等人并列，次年此人便死，且独子早死，孤独无后，可谓天谴矣。

然你社昨日新闻，竟将去年已死之敌军首领移至蜀吴战争，在群众中造成了极大的误导，影响极坏，也给夏侯渊将军的家人带来了巨大的痛苦，夏侯渊将军的长子夏侯衡，已经正式向新闻部提出抗议，曹讳丕陛下亦下旨严查，务必查清此次事件真相，你社不得有丝毫怠慢，需马上进行彻底调查和清理，并尽快给予答复。

现公布对相关人员的初期处分：责任编辑王小二，立即开除，并处罚金 3000 贯；负责采写新闻的前线记者张小三，立即开除，并移交军方处理；其他相关人员，立即停职检查；明日报纸头条需在醒目位置刊登澄清公告，并处罚金 10000 贯。

综述

汉升强大的弓术完全转移到特殊技上去了。各种攻击范围都不大，在对付大量敌人时比较吃力，所以应尽量避免突入敌群战斗。对武将，先在远距离用重攻击的冰属性冲击波将武将冻住，然后再靠近用连攻击。对杂兵，远距离依靠冲击波来清除杂兵即可，尽量不要与大群敌兵近战，连舞等级升至 3 级以上则可以使用连攻击来解决，但最好不要在高难度用。

无双攻击范围不错，且最后一击自带冰属性，适合用来清除大量杂兵，对武将效果也不错，这一点比夏侯渊强。特殊技为齐射，且拥有速射、神弓、大矢和延长 4 个强化技能，在与大量敌军战斗时，齐射的效果绝赞。总体来说，修罗六星下，只有 Aice 战法比较适用，不能像 4 代那样轻松了。实在不行，注意是实在不行，再用从较远距离的冲击波来尝试进攻，但无论如何无双都是生存和取胜的关键所在，这一点别因为打起来一紧张就忘记了。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

初期的连攻击中第 1 击范围较大，之后 3 击的范围有所减少，基本上攻击不到黄忠身体左侧的敌人，周围敌人数量很多的情况下这招是很容易被敌人攻击中断，所以该阶段应多使用杀阵攻击或特殊技来迅速提高连舞 RANK。RANK2 追加的 4 招攻击方式都属于范围攻击类型，但由于武器本身的攻击范围限制，该阶段还是不要贸然冲到敌群中使用连攻击。

□/X（连攻击 RANK3）

继续追加 4 招攻击范围较大的斩击，如果使用标准类型武器的话，该阶段的攻击范围就相当不错了，但是在连攻击过程中还是要注意身体左侧的空档。

□/X（连攻击 RANK∞）

追加 6 招相当大攻击范围的斩击，并且附加武器属性效果，黄忠会一边挥刀攻击一边前进，在低难度下到达这个阶段的话在敌群中也可以放心的使用黄忠的连攻击了，高难度下身后的破绽还是很大的，使用时务必注意。



△/Y（重攻击 RANK1&2）

先用刀向正前方突刺攻击，然后再发出一道冰属性的冲击波，冲击波有效距离远，攻击力高，而且还有一定机率将被击中的敌人冰冻住，对武将时也相当管用，可以说是连舞 RANK1 阶段黄忠最实用的攻击方式。RANK2 再追加一道冰属性的冲击波，两道冲击波就能很轻松的用来在敌群外围清除杂兵了，而对武将效果依然不错。



△/Y（重攻击 RANK3）

前方小范围的震地攻击，这样一来之前没被冲击波击中的敌人也会被这震地攻击吹飞。

△/Y（重攻击 RANK∞）

向正前方发出一道横向的冰属性冲击波，范围大，对前方 180 度范围内的敌人都有攻击判定，相当实用的最后一击。

蓄力△/Y

大约 270 度范围的挥刀斩击，附加武器属性，由于出招速度较慢，所以实用性并不高，连舞 RANK 升至 2 以上时则改为向正前方发出一道冰属性的冲击波，连舞 RANK 越高，发出的冲击波越大，攻击距离也越远，在离敌军一定距离时使用效果相当不错。



前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为转身的大范围挥刀斩击，出招速度快，在突入敌群时使用效果不错；前冲△则是举刀向前方滑动一段距离，滑动过程中对正前方的敌人都有攻击判定，而且附加武器属性效果。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击是抓住面前的敌人之后再追加相当大范围的震地攻击，虽然攻击判定较小，但是出招速度够快，即使没有击中敌人也可以马上再次使用，击中敌人后就能对正前方的敌军都造成伤害，而且也能快速的增加连舞 RANK；强杀阵攻击的起始招式判定很大，一般来说光是起始招式就能砍到好几个敌人，当然成功追击的机率也就变得很高了，但是缺点是出招速度太慢，在高难度下还是少用为妙。



无双乱舞

黄忠的无双乱舞攻击范围相当大，由于攻击时会一直移动，对武将可以很容易的全部命中，而且无双乱舞的结束招式是 360 度大范围的冰属性吹飞攻击，用来清除大量杂兵十分管用，当然，在高难度下无双乱舞也是黄忠保命的关键。

蜀 黄忠

技能表



能力增加类

攻击 + 85	防御 + 55	体力 + 65	无双 + 100	全能力 + 20

人物技能类

斗志：无双增加量上升。
强壮：回复道具的回复效果上升。
耐雷：敌人雷属性攻击效果无效化。
健脚：持续跑动一定时间后，移动速度上升 10 秒。
威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。
不屈：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，防御力 2 倍。
连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。

特殊技相关类

速射：齐射时的射击间隔变短，射速提高。
神弓：齐射时的箭矢落地后产生爆发效果。
大矢：齐射时的箭矢中出现弩炮。
延长：特殊技持续时间增加。

看来光荣也知道用黄忠挑战高难度的关卡比较困难，所以直接在技能盘上将“斗志”和“强壮”这 2 个保命技能单独给出了两个技能树；由于黄忠的攻击范围较小，只能依靠齐射来快速提高连舞 RANK，所以初期建议优先习得强化特殊技的技能。

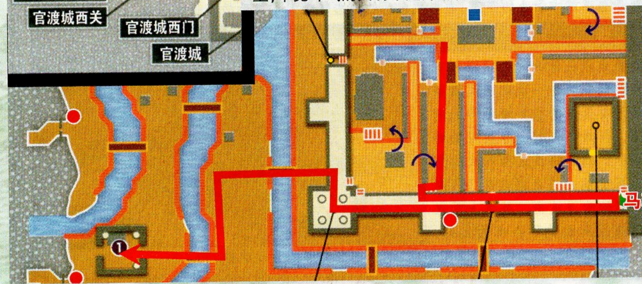
黄忠的技能推荐先习得“神弓”，然后在走分支上方路线习得“速射”（“大矢”并不实用，可以暂时不学），再从“连舞 3”往右一条直线习得“连舞 ∞”，之后的就可以任意分配了（“斗志”建议尽早习得）。

刷马心得



编辑部的刷马心得不同于市面流传，我们有两种版本。我们先来市面上流传的官渡之战：简单难度就行，一匹带劝诱 + 无双增加的马，马的获得是随机的，也就是说，在打倒总大将前存盘，不停的刷是没有意义的，只有本关三个任务完成程度发生变化时，随机获得的马也会有变化。开始左侧走，跳下拿到马鞍，一路向上，到甄姬出现前存盘。跳入乌巢打倒袁绍过关，一般都是在 2 分钟。过关后看马，有森神马则存盘，没有则不存，PS3 直接热启动，Xbox360 则不存盘，选再开。继续进入游戏，右侧跳下打文丑再过关，重复之前，看有没有森神马。

编辑部中以 DRAGON 为主的编辑，在官渡是怎么也搞不定马，但确实在樊城之战却拿下了至少四匹森神马。本着实事求是的精神，下面来叙述一下樊城之战（联合军侧）：任意难度，要一匹带劝诱 + 无双增加的马。分为两种战法，第一种完全是不拿马鞍，上来就直扑关羽，最快时间 KO 关羽（目前记录 42 秒），过关看不是森神直接再来。另一种是拿下马鞍，再直扑关羽，大约耗时在 2 分钟。注意，这属于对官渡之战完全没有信心的基础上，毕竟斗气的关羽不是好对付的。







黄仙盘刀



秘仙盘刀



斗仙盘刀







盖棺定论

许都日报内部文件：前日刊登新闻头条"百战将军战死沙场"，称大魏帝国右将军徐晃，在攻打新城叛军时被叛军首领孟达一箭射死，此消息经证实严重不确，大魏新闻部已向我社发出文件，要求彻查消息来源。现摘登文件部分内容如下：

徐晃将军是我军享有极高声誉的将领，从董卓之乱后归附太祖至今，身经百战，先后随太祖讨伐吕布、刘备、袁绍等势力，功绩显赫，在征讨马超后又与夏侯渊、张颌等将领守备阳平关。樊城战役中，徐晃将军在庞德牺牲、于禁投降的不利局面下，率孤军驰援曹仁，与关羽恶战，大胜，为樊城之战的胜利立下大功，连太祖都称赞说"将军之功，逾孙武、穰苴"，后来太祖巡营，各部队士兵都取观看，只有徐晃部队军容整齐，不为所动，太祖叹曰："徐将军可谓有周亚夫之风矣。"

纵观徐晃将军行伍生涯，作战谨慎，不料胜先料败，没有哪仗不派侦察兵，更不会独自冲在最前面，，而且讨伐新城时，徐晃将军刚好在襄阳病故，这篇报道造成了极大的误导，影响极坏，大魏国防部已经提请进行处理，现公布对相关人员的初期处分：责任编辑王小五，立即开除，并处罚金 5000 贯；负责采写新闻的前线记者张小七，立即开除，并移交军方处理；其他相关人员，立即停职检查；明日报纸头条需在醒目位置刊登对徐晃将军及其家人的道歉书，并处罚金 15000 贯。

社长指示：总觉得眼熟！立刻给我查王小五和张小七的家谱！

综述

招式上类似于吕蒙＋关平，粗粗使用仿佛没什么变化，实际上在高难度下区别就显出来了。□的攻击面积不错，就是频率不高，不过本作超长武器的角色一般频率都不高。△连击效果也好，点面俱到，非修罗六星难度用起来都过瘾。跑动□和跑动△就一般了，尤其是跑动△的效果没有凌统 那种范围和收招速度。无双虽然面积有，但频率确实不高，对应一闪没有那些专门针对武将的角色效率高。徐晃的强大在于最不像神速的神速，我们都知道，徐晃这次特殊技是神速，但是技能上只有战术指挥和猛进，而破甲却有两个：破甲＝破甲·极。于是乎徐晃攻击强力武将或者一群武将扎堆的时候，使用一本传书可以令敌人的防御力下降很多，那时候的无双效果就要好得多，尤其是一闪再随机发威三四次，就算是修罗六星难度下的强力武将也够喝一壶的。修罗六星用 Aice 战法可以轻松过。



招式分析

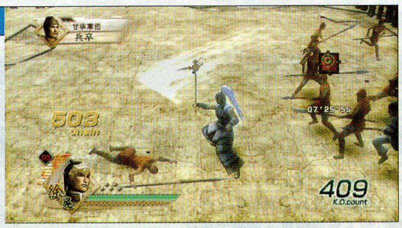
□/X（连攻击 RANK1&2）

徐晃的连攻击范围不错，虽然攻击速度较慢，但是由于武器较长，在攻击范围优势相当明显，RANK1 的连攻击第 1 击为前方 180 度，后 3 击的范围相对较小，但在敌群中依然很实用；RANK2 追加的 4 招攻击除了最后 1 击范围较小外，前 3 击依然是范围较大的攻击方式。

□/X（连攻击 RANK3）

RANK3 追加的 4 招攻击全都是超过 180 度以上的大范围攻击，在敌群中可以放心的使用连攻击，而用来追击空中的敌人时也不用担心攻击会落空；对武将时连续使用连攻击也能很轻松的达成很高连击。

□/X（连攻击 RANK∞）



RANK∞ 追加的是单手握戟 6 次大范围攻击，攻击时附加武器属性，这招看上去虽然是 360 度的挥戟攻击，但是对身后基本上没有攻击判定，所以在高难度下使用时一定要随时更换攻击方向，以免被背后敌人的攻击中断。另外，使用标准类型的武器可以让这招的攻击范围得到最大限度的发挥，在选择武器时尽量选择标准类型的武器。

△/Y（重攻击 RANK1&2）



RANK1 为 2 次 270 度范围的挥戟攻击，就连舞 RANK1 来说已经算是相当大的攻击范围了，如果第 1 击命中敌人的话第 2 击即会使其浮空，之后就可以用连攻击进行追击。RANK2 则追加 1 招比前 2 招的攻击范围还要大的挥戟攻击，同时在地面会有震地攻击效果，配合冰属性武器使用效果相当不错。

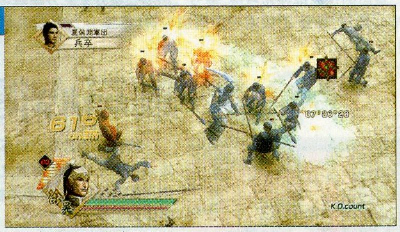
△/Y（重攻击 RANK3）

依然是对正前方的大范围的挥戟攻击，同时对正前方地面发生震地效果。

△/Y（重攻击 RANK∞）

360 度大范围的震地攻击，攻击力范围和攻击力都相当不错，缺点是出招速度太慢而且不能附加武器属性，在高难度下很难有机会使出。

蓄力△/Y



正前方 180 度范围的挥戟吹飞攻击，附加武器属性且可以破坏敌人防御，连舞 RANK 升至 3 后还会在挥戟攻击之后附加 360 度范围的震地吹飞攻击，即是说使用这招时会有 2 次攻击判定，如果使用冰属性武器在挥戟时将敌人冻住的话就能对其造成很高的伤害。由于出招速度较慢，还是需要配合连攻击使用才能发挥不错的效果。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□是用戟柄进行小范围攻击，实用度不高；前冲△则是对正前方小范围的震地攻击，不会附加武器属性，使用后收招时间比较长，容易遭到敌人的反击，在高难度下还是少用为妙。

前冲□/X＋前冲△/Y（神速发动中）

前冲□为快速左右挥戟攻击，且附加炎属性效果，对左侧攻击范围大，对右侧的攻击范围相对较小，在敌群中使用效果还是相当不错的；前冲△则为 360 度大范围的震地吹飞攻击，神速状态下发动这招的速度相当之快，连续使用这招的话基本上是不会受到攻击的，高难度下发动神速之后依靠这招在敌群中杀出一条血路也是很容易的事。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击的攻击范围很小，而且击中后的追击几乎打不到其他敌人；强杀阵攻击的攻击判定则是在正前方很小的范围，击中敌人后的追击能够对近身的敌人造成伤害。

无双乱舞



徐晃无双乱舞的攻击范围相当大，在敌群中使用一次无双乱舞基本上就能将周围的杂兵清理得七七八八了，而对武将时也能很轻松的全部命中，对武将造成相当大的伤害，无双乱舞的结束招式是 360 度范围的震地吹飞攻击，基本上无双乱舞结束后周围是不会有敌人的，在高难度下也可以放心的使用，可以说是相当实用的无双乱舞。



技能表



能力增加类				
攻击+100	防御+95	体力+60	无双+60	全能力+20

人物技能类
健脚:持续跑动一定时间后,移动速度上升 10 秒。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
增进:一时效果道具持续时间增加。
强壮:回复道具的回复效果上升。
斗志:无双增加量上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。

特殊技相关类
猛进:发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。
破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
破甲·极:特殊技发动时对周围大范围发出防御力下降效果的斗气。

徐晃的技能树要么走最上边,要么走最下边。最下边是属于破甲+斗志+破甲·极,耗费 10 点即可,最上边是属于强壮+连舞 3+猛进+连舞无限,耗费 14 点完成。配合徐晃独特的战法,建议连舞到 3 之后一气走完破甲至破甲·极,之后顺带把传书袋搞定,这样有传书存在的场合,用破甲+破甲·极的效果,一个无双抡死敌人猛将的战法才能彻底发挥出应有的威力出来。单走连舞到无限的也有好处,那就是攻击力比较多。



练级心得

有很多武将是第一次没有无双模式了,所以这些角色的练级就成了问题。下面我们来推荐一套练级模式,适用于一般武将,比较安全,不太激进:

LV1–LV10·吴郡平定战·先简单后普通,各一次

原因:初期很多关都容易遇到斗气武将或者总大将有斗气,这关相对最安全,只有太史慈一个非大众脸武将,且没有斗气。黄巾之乱中张角喷火,几率不好的话,很可能会被打死或者何进被烧死,所以我们推荐这关。再有,这关任务相对简单,可以刷到比初始武器好点的。

LV10–LV20·官渡之战·普通

原因:这关敌人多,相应经验多,几乎都是大众脸,且关卡容易出现(夏侯敦第三关、曹操第二关、典韦第二关、关羽第三关、张辽第一关),跑起来路途简单,斗气武将只是大众脸。这关任务,据守白马和延津有难度,可能一些角色初期做起来比较困难,但只要在普通难度下,刷出一把一闪的武器,那么在面对颜良文丑的时候,就会简单的多,对了,还有袁尚和袁熙这两个防御力很高的武将。

LV20–LV35·赤壁之战(任意侧)·普通

原因:这关武将多,自然经验值多些,不是大众脸的武将也极少有斗气,跑起来虽然有点绕,但习惯一次以后就没有问题了。对于任何一侧来说,有匹好点的马是关键!普通难度下,连带杀武将屠士兵,折腾折腾就千人斩,经验值也会增加。需要注意的是,无论那一侧,要想打得最快,就不要去敲三艘后来靠上岸的船上锣。虽然能对战斗有力,但敲锣封闭了道路,让之后的战斗变得有些绕路。

LV35–LV50·合肥新城之战(魏军侧)·普通逐级直至修罗

原因:这关出现条件有点难,需要张辽第六关、典韦第六关,但确实是物有所值!我们在这关的思路就是直冲总大将——孙权。要有匹无双增加的马,一把带一闪属性的武器,这两个是关键的关键!上来骑马扑孙权,一般跑到孙权那里无双都满了。满了后下马就冲孙权放无双,能打死最好,不能的话,第二艘船上有华佗膏,吃完返回再放。在这关不停的打就是为了两点:1.属于最高难度,且只要打得快,任务必定能全部保下来,武器就能拿到最好的,而且至少三把。刷武器+练级,两者皆可。2.周围武将和杂兵成群,绝对是一个锻炼高难度下怎么生存,怎么战斗的最好场所。建议玩家设定难度逐渐递增。









盖棺定论

建业无双论坛站务区:[主题]讣告:吕蒙将军昨日去世

东吴帝国国务院,东吴帝国军事委员会,在此沉痛宣告:我军杰出的军事家,南郡太守、虎威将军、孱陵候吕蒙同志,因病医治无效,昨日在公安去世,终年四十二岁。吕蒙同志病重期间,孙讳权陛下曾多次亲自前往慰问。

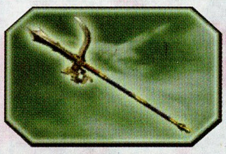
吕蒙同志是我国资深军事将领, 十五岁时即加入故长沙桓王孙策的部队讨伐山越,先后参加了丹杨、黄祖、赤壁等重要战役,并直接拟定了攻打南郡的计划,迫使魏将曹仁撤退,推动了我军收复荆州的进度;在濡须口,吕蒙同志提议设立船坞,令曹操长叹"生子当如孙仲谋"后无功而返,极大提高了我军威信。吕蒙同志有勇有谋,治军有方,在荆州战役中全程策划和指挥了对蜀将关羽的奇袭战,他用书信麻痹敌人,待关羽发兵樊城后主动出击,切断蜀军退路,最终在麦城附近成功活捉关羽,收复荆州全境。

在吕蒙同志的战斗生涯中,他努力学习先进理论,不断武装自己的头脑。他有高超的军事指挥艺术和组织领导才干,团结他人,深受广大军民尊敬和爱戴,为后人树立了榜样。吕蒙同志的逝世,是我国和我军不可挽回的重大损失,我们将永远不会忘记他为东吴做出的贡献!

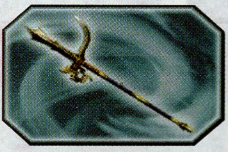
另注:故都督鲁肃同志称赞吕蒙"士别三日当刮目相看"的小故事,应着力宣传,孙讳权陛下多次慰问也可提及,但近日论坛上"同人女""腐女"等极端团体风气极盛,为免意外,陛下偷偷把吕蒙将军墙壁凿穿,偷看起居之事不可提。

综述

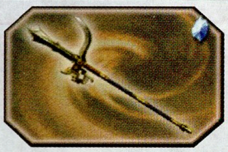
不管是不是当年的吴下阿蒙,三国无双中一直都被看做是武将。吕蒙普通攻击多为范围技,破绽比较小,重攻击同样十分好用,拉开距离连续的范围斩击再加上冰属性武器的属性效果可以让部分敌人无法还手,连舞无限在普通难度下也极其强劲。拥有三本传书位置的吕蒙配合特殊技可以让他在战斗中快速提升等级,发动破甲和巨岩后冲入杂兵之中可以瞬间造成巨大伤害。无双点面都能照顾到,比较实用,修罗模式以外的难度放完无双可以安全撤离,但修罗难度的时候要注意身后敌人的攻击,这是最致命的。另外吕蒙在马上的攻击范围和频率也十分的优秀,修罗六星难度下 Aice 战法倒是可以使用,只要小心无双后的破绽即可。题外话,吕蒙+关平+徐晃,三个人招式差不多,另凌统和曹仁实际应用起来变化很大,吕蒙他们三人组中,吕蒙最弱,原因就是特殊技太烂。



不屈



不挠



不敌

人物篇 CHARACTER



吕蒙

吴

技能表



能力增加类

攻击+50	防御+60	体力+50	无双+50	全能力+20

人物技能类

斗志:无双增加量上升。	增进:一时效果道具持续时间增加。
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级。	连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。	传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
传书袋:可获得 2 个传书,且传书出现率上升。	获书:每击破 300 人可获得 1 个传书
开书:战斗开始时就持有 1 个传书。	
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。	

特殊技相关类

破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。
巨岩:落石造成的伤害增加。
转岩:落石有效范围增加。

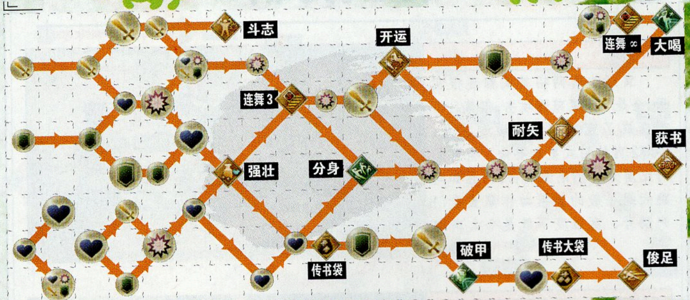
吕蒙也是非常依靠武器攻击的角色,因此先从左上的"体力+5"开始走,经过"斗志"后点亮"连舞 3"和"连舞 ∞",此时只需 LV14 即可达成。接下来从"连舞 3"往下点亮"传书袋"和"开书",再返回点亮"破甲",这样在对武将战时可以发挥很大的效果。最后,从"传书袋"往上点亮"传书大袋"和"获书",基本上吕蒙就成型了。剩下的能力可以优先点亮增加落石威力的技能。



蜀

关平

技能表



能力增加类

攻击＋60	防御＋50	体力＋55	无双＋55	全能力＋15

人物技能类

斗志：无双增加量上升。
强壮：回复道具的回复效果上升。
连舞3：连舞 RANK 可提升至 3。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
开运：获得好武器和军马的机率增加。
耐矢：受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。
传书大袋：可持有 3 个传书，且传书出现率大幅度上升。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。
俊足：移动速度上升。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。

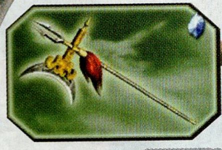
特殊技相关类

分身：发动神速时出现 3 个分身，可进行多重攻击。
破甲：特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。

关平是比较依赖普通攻击的角色，因此需要从左上角“攻击力＋5”开始，先点亮“斗志”，再往下点亮“连舞 3”和“分身”，然后一路向着“连舞 ∞”前进，中途还可以点亮“开运”技能。点亮“连舞 ∞”后顺便把旁边的“大喝”也点亮，接着换从左下角开始，依次点亮“传书袋”“破甲”“传书大袋”和“俊足”，到此关平基本上就成型了。





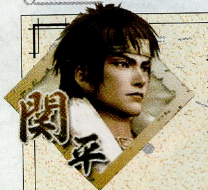




青龙戟　　白龙戟　　黑龙戟



盖棺定论



大汉通讯社驻成都记者手记：昨日是关羽将军的正式葬礼，整个成都城都沉浸在浓郁的悲痛中。蜀中军民奉汉中王刘备之命，全体挂孝，记者在成都街上望去，满眼一片雪白，行人面带悲色，日夜可闻哭声，予人极大心理压力，记者身边一自称从“穿越”国来的同行对此评价是“丧尸围城”，不知“丧尸”是何意也。记者在关羽将军的葬礼上注意到，与关羽将军一起被安排葬礼的还有同时遇难的王甫、赵累等官员，但其中一个名为“关平”的军官却从未听说，经打探方得知是关羽将军之子，长年随父征战，此次与关羽将军一起被擒获处死。

回到住处后，与穿越国同行聊起此事，同行说关平亦是大将，记者讶然询之，他对关平知之甚详，手舞足蹈称其为关羽义子，乃是当年关羽从曹操处离开时所收，在荆州战役中表现神勇，与曹魏大将庞德、徐晃大战不分胜负，又护送廖化突围求救云云，记者甚为疑惑，又询之：如此神勇，父亲又是大将，为何不得重用？该同行思考片刻后解释说，或许与关平私生活有关，听闻他曾与张飞之女来往甚密，恐有私情。记者更惊：若关羽弃曹操时便收了关平，那今年关平至少已经四十出头，而张飞长女今年不过十四，如何能有私情？此君喃喃自语“萝莉控无罪”，记者茫然。

今日随意采访路人，皆只知关平系关将军之子，不知其功绩，乃感叹蜀中近年难有新人出也。此文被编辑驳回，姑且存稿之。

综述

关平的个人招式面积覆盖较大，全能力成长也很平均。关平有着比较稀有的能力，也就是获得优质武器和军马几率增加的开运，更幸运的是开运还在习得连舞无限的路上，并可以在很早的时候学会，值得关注。关平普通攻击配合重攻击无论是对杂兵还是对武将都有不错的效果，武器配合冰属性会大幅提高二次攻击的机会。拥有神速的他在习得分身和破甲的配合下可以重创数量众多的敌兵，连舞等级无限后的蓄力重攻击是全范围的震地攻击，在高难度下也能拿得出手的，不过要注意重攻击的蓄力时间，修罗六星模式下使用重攻击在人多的时候还是会被人打断的，要注意。修罗六星难度要想完成有些难度，但毕竟在攻击范围上高于同类的吕蒙，加上神速后有分身，传书＋无双去生拼一个武将还是有战斗力的，不过要小心攻击频率的问题，有可能随时被杂兵打破攻击的连续。



盖棺定论

大汉通讯社讯：据华北通讯社消息，华北军事集团最高领导人，大将军袁绍，于昨夜在邺城病逝，享年四十九岁。袁绍家世显赫，其祖辈多次在本朝担任要职，有"四世三公"之称，袁绍本人也曾担任反董卓联盟盟主，并在吞并冀州、青州、幽州、并州后，一度成为华北第一的军事势力。

这几年袁绍身体日渐衰弱，外界普遍认为与前年官渡的惨败有极大关系，但其长子袁谭在今天上午的新闻发布会上表示，父亲近几年表现处反常现象，不排除被人用妖术陷害的可能。

在新闻发布会上，袁谭的发言长达三个半小时，创下袁家发言时间的新记录。他先回忆了袁绍当年杀入宫中诛杀十常侍、起各路诸侯讨伐董卓、剿灭辽东公孙瓒等事迹，又对比袁绍在官渡战役中逼反张颌高览、气走许攸、错信逢纪、杀死田丰等诸多反常现象，还举出大将颜良文丑已先被曹操杀死，导致官渡时无将可用的例子，最后声称，这一切多半都是阴谋，是某些"野心家"处心积虑造成的局面。

有关人士分析，袁绍去世后，其几个儿子争夺权利的矛盾已经不可避免，众所周知，袁绍因为小儿子袁尚长得帅，而多次表达让袁尚继承家业的想法，袁谭的处境相对不利，此番发言的目的是意图将矛头引向曹操，从而缓解即将发生的继承权争夺问题。对袁谭的指责，曹操目前尚未做出公开回应。

综述

华而不实无论是评价袁本初的生平还是无双里的招式都再合适不过。本初的所有攻击招数都充满了大量无聊的、毫无攻击判定的跳跃，空翻和转体，实在搞不清楚他是在战斗还是在舞剑。尤其是那三招白鹤亮翅，简直哭笑不得，究竟是打人还是找打？此外，还有怎么看怎么别扭的重攻击，起手速度超慢，极为危险。本初唯一可取的地方是有效时间超长的齐射，不过也只有时间长，没有任何其他提升攻击力的能力，很多时候并不能起到有效的支援效果，经常是本初被人打至扑街，箭雨还在刷刷下个不停。攻击时，建议多使用轻攻击的杀阵，连舞无限后就在外围发重攻击连击，以最后的全屏斗气来攻击敌人，连舞等级不够的话干脆骑马打好了，反正这次主要看马好不好而不是人。至于修罗六星难度，我觉得这次变化后应该没有本初的爱好者了吧，所以大家也就别去找不自在，用 Aice 战法，勉勉强强能够过关而已。



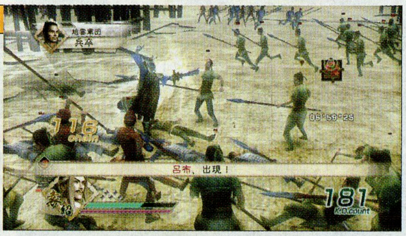
招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）



袁绍的前两招其实都还很实用，全是 360 度范围攻击，但第 3 招就变成了直刺前方，破绽巨大。RANK2 时的招式更加要命，全部是对正前方的小范围攻击，而且如同跳大绳一般的出招动作简直是门户洞开，高难度下就是个人肉靶子。

□/X（连攻击 RANK3&∞）



ANK3 追加招式同样华而不实。先是正面带左侧 270 度范围攻击还能说得过去，接着就是一个对正前方的"白鹤亮翅"，破绽比 RANK1 还大，经常是袁绍这边还"亮着翅"呢，背后就被人桶了个对穿，最后是正面带右侧 270 度范围攻击。RANK∞ 时追加剑舞攻击，攻击范围为正前方带两侧共 270 度，背后处于真空地带，而且剑舞的攻击范围也很一般，实用性不高。总而言之，袁绍的普通攻击多余的花哨动作太多，比如那 3 个要命的"白鹤亮翅"，还有好几个空转身不攻击的舞蹈动作，简直是绣花枕头的典型。高难度下，袁绍的普通攻击绝对打不出一套完整的招数来。

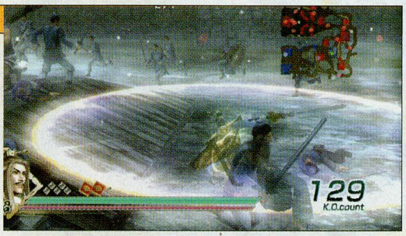
蓄力△/Y

袁绍的蓄力攻击先是一个右侧 270 度的范围攻击，然后往正前方放一个电属性的月牙斗气。注意，斗气必须到 RANK2 之后才会有，RANK1 时的蓄力攻击是不会发斗气的。本招攻击范围小，实用性相当低。

△/Y（重攻击 RANK1&2）

袁绍的前几下重攻击相当鸡肋，不但发招速度慢，而且判定也不强，第 1 招和第 2 招动作相同，破绽超大，间隔时间还相当长，还会经常出现发不出第 2 招的情况。第 1 招是向上的挑空攻击，然后第 2 招居然还是和第 1 招一摸一样的挑空攻击，两招之间需要把剑从头顶拿到右侧才能发动，不仅看起来别扭，使用效果也差。RANK2 时追加一招前方 180 度的追击。这两招身体后侧完全处于无防备状态，相当危险。

△/Y（重攻击 RANK3&∞）



RANK3 追加前方 180 度横扫的范围攻击，还算可以；RANK∞ 追加的招式是袁绍所有招式里最好用的，为 360 度斗气吹飞攻击，不过还是老问题，由于前三招招式太废柴，高难度下这招几乎是发不出来的。

前冲□/X＋前冲△/Y

两个前冲攻击都不好用，相比之下用前冲□还保险一些。前冲□是小范围 360 度攻击，破绽不大；而前冲△则是先跳起"华丽"转身，然后再接正前方 180 度的大范围吹飞攻击，往往还在空中就被敌人直接捅下来了。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



两个杀阵的效果总算是有些看点。杀阵□的实用性最好，出招非常快，虽然还是"白鹤亮翅"的起手式，但一旦命中接下来的招式全部是无敌状态。命中后，先接一个前方 180 度斩，然后再来一个 270 度大范围跳斩，攻击面积相当不错，对杂兵战效果很好。杀阵△起手招是右侧 180 度横斩，但对象必须在正前方才能接上后续动作，之后是跳起一个 180 度凌空飞腿，将敌人踢飞同时还能将正面 180 度的敌人吹飞。

无双乱舞

袁绍的无双乱舞也很弱。一开始的攻击对单个武将还算比较有效，但终结技是超级花哨的侧手翻接后空翻，落地后发一个全屏斗气吹飞攻击，那套体操动作是没有任何攻击力的，完全是白白浪费宝贵的无双时间。

技能表



能力增加类

攻击＋85	防御＋85	体力＋65	体力＋65	全能力＋30

人物技能类

阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
开运:获得好武器和军马的机率增加。
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
连舞 3:连舞等级可提升至 3 级
连舞 ∞:连舞等级可提升至 ∞
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书

特殊技相关类

雷矢:齐射时射出雷矢,命中敌人可以使敌人触电。
延长:特殊技持续时间增加。
延长·极:特殊技持续时间大幅增加。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。

袁绍的技能树分支非常明确,最上一层是连舞相关的,第二层是特殊技相关的,最下一层是传书相关的。由于袁绍招式破绽较大,连舞等级越高在攻击时越容易出现危险,因此建议优先将特殊技相关能力点亮,以大威力齐射弥补自身攻击力的缺陷。特殊技可先点到“延长·极”,“雷矢”的效果不明显,初期不用点亮。这之后可根据自己的打法习惯在连舞和传书路线中选择一条,相比之下连舞路线中有“开书”,更加合算一些。最后,一上来就应该把“开运”点亮,毕竟这个能力是袁绍唯一拿的出手的技能,如果刷出一匹好马来就算赚到了。





斗气武将战斗心得·重攻击篇

就像杀阵篇说得一样,这里主要讲无双模式下干掉斗气武将。下面先看看都有那些角色会在无双模式下遇到虎牢关的吕奉先或者长坂的张翼德:

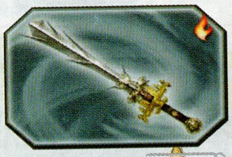
夏候敦＝第一关 虎牢关·吕布＋第四关 长坂桥·张飞。建议:杀阵攻击。
典韦＝第三关 长坂桥·张飞。建议:血红后无双攻击。
张辽＝第二关 长坂桥·张飞。建议:杀阵攻击或血红后无双攻击或重攻击。
曹操＝第一关 虎牢关·吕布。建议:杀阵攻击或血红后无双。
周瑜＝第一关 虎牢关·吕布。建议:血红后无双。
孙坚＝第二关 虎牢关·吕布。建议:重攻击。
赵云＝第一关 虎牢关·吕布。建议:血红后无双或杀阵攻击。
关羽＝第二关 虎牢关·吕布。建议:重攻击。

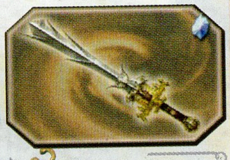
首先要说一下,前面提到的建议打法也仅仅是游戏日编辑的一家之言,并不代表绝对的权威,这也是编辑的个人心得,请玩家参考。之前说过了杀阵攻击,现在来说说重攻击,△的连按有破防的效果这自然就是打斗气武将的关键,而用重攻击打的危险性,个人认为要高于杀阵攻击和血红无双,所以要操作者有较高的注意力集中,和一定的操作心得。在武将综述和招式分析中,我们可以看到关羽打虎牢关吕布的方法,实际上关羽的重杀阵不好用,才是我推荐用重攻击的首要条件,那么孙坚为什么也只单单推荐了重攻击呢?因为孙坚的重攻击挑飞武将并自带炎属性,把敌武将挑飞后,我们不仅可以用普通攻击继续给予伤害,还可以靠自带的炎属性继续削减敌人武将的体力,所以就算孙坚的杀阵好用,也不如重攻击造成的伤害高!

△的连按对于各个角色来说变化太大,你比如说魏国的典韦,虽然是第三关才遇到长坂的张飞,已经有一定的等级积累,说不定都有一闪的武器了,但是你如果是之前没有练过级,普通难度在第三关遇到张飞的话,重攻击的获胜机率也远没有无双来得快。再比如说吴国大都督周公瑾,△连按第二下就是拄着棍子踹飞腿了,这一下很容易打空,一旦没有完全命中敌人武将,你就等着虎牢的吕奉先两下搞死满血的你吧。而蜀国赵子龙更倒霉,理论上他的△连击最适合打武将,而且只要第一下命中,之后都会很安全,因为子龙会把敌人武将挑飞上天,但倒霉的是子龙第一关就是虎牢,要是之前没有练级的话,除非吃连珠,否则您飞不起来。所以说,△的重攻击变化太大,如果想用好,还是要因势利导,只有角色招式合适,才可以使用,不要强行上马。

最后要说一下,长坂的张飞,单单对比虎牢的吕布来说,还是要差一个档次的,如果您愿意挑战极限,在练那些没有无双模式的角色时,请去挑战虎牢的吕奉先。


王道剑


玄天剑


至极剑



袁绍

他

魏

曹丕





天奏　　无奏　　烈奏



盖棺定论

许都日报：大魏帝国中央政府，大魏帝国中央军事委员会，在此以极其沉痛的心情向全国全军通告：我们敬爱的最高领导人，大魏帝国皇帝，曹丕曹子桓陛下，因病医治无效，于昨日在许昌逝世，享年四十岁。太子曹睿将即位为新皇，辅佐大臣为中军大将军曹真、镇军大将军陈禹、征东大将军曹休、抚军大将军司马懿。

先帝是太祖曹讳操之子，自幼才气逼人，八岁便能著文，博览古今诸子百家之书，同时又擅长骑射和击剑，做到了文武全面发展。先帝才能过人，二十四岁就成为五官中郎将、副丞相，三十岁时成为魏太子，体现了太祖对先帝的重视和信任。

由于先帝的领导得力，大汉形势一片大好，广大官员百姓都逐渐被先帝的王霸之气所吸引，主动团结在先帝周围。在这种情况下，汉献帝也认识到民心所向，大势所趋，主动将帝位禅让给先帝。接受禅位后，先帝以原大汉为基础，创立了大魏帝国，一时间四海镇服，国泰民安，辽东公孙恭、东吴孙权等地方势力纷纷归顺，在先帝领导下，大魏帝国呈现出繁荣昌盛的景象。

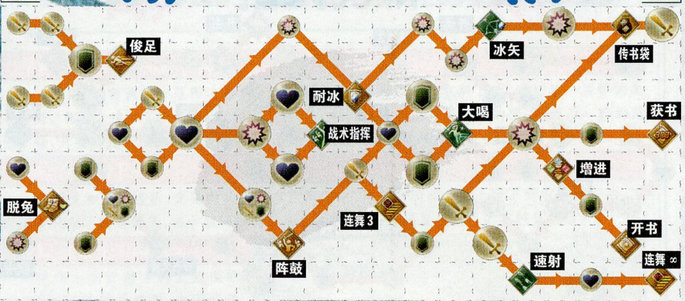
先帝品味高雅，与太祖、东阿王曹植并称"建安文学"的文坛领袖，他的《燕歌行》、《典论》等作品在文坛上占有重要地位。

先帝一生继承太祖遗志，致力于统一事业，我们一定要继承先帝遗志，努力建设大魏，扫清东吴和伪汉政权，将江南和西蜀重新纳入祖国的怀抱。

综述

魏国的开国皇帝曹丕，本身就很少统兵厮杀于前线，所以拿他在战场上陷阵杀敌，就是难用。曹丕的普通□连击中有很多向前一点的突刺攻击，再加上动作缓慢，破绽非常大，但如果能到连舞无限之后，配合武器属性的 6 下连续范围攻击还是颇有威力，所以在出这几招之前就先不要贸进，打几个落单的杂兵，等到要出最后几招的时候再一口气舞进敌阵中，但要注意左右位置的漏洞，不要太过于深入杂兵群，别嫌身后的范围伤害无用，总比被左右杂兵扎死强。曹丕的特殊技齐射带有冰矢和速射，能把周围的敌人冻住，还是非常好用的，在情况不利或者突击总大将的时候用一个齐射可以起到奇效。曹丕的作战能力不强，对付敌武将的时候尽量靠无双技来解决，用齐射是攒无双槽的好办法，骑一匹"无双增加"的马来攒无双槽也可以。至于修罗六星难度，这就很难能完成了。

技能表



能力增加类

攻击+95	防御+90	体力+80	无双+80	全能力+10

人物技能类

俊足：移动速度上升。	
脱兔：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，移动速度上升。	
阵鼓：触发活跃状态时（我方士兵呐喊欢呼），我方战意上升的效果延长。	
耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。	增进：一时效果道具持续时间增加。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。	获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
开书：战斗开始时就持有 1 个传书。	连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。	

特殊技相关类

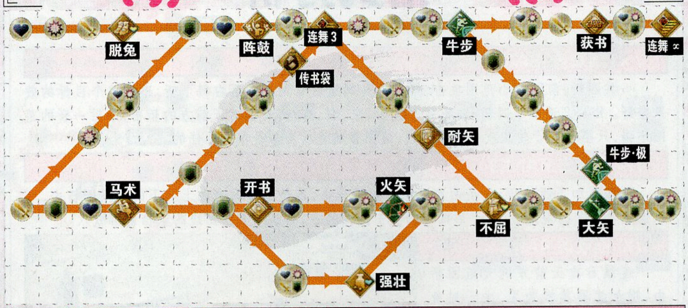
战术指挥：武将发动特殊技时，我方战意上升，且我方击破数加算在武将身上。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
冰矢：齐射时射出冰矢，命中敌人可以使敌人冻结。
速射：齐射时的射击间隔变短，射速提高。

曹丕的技能树看起来复杂，实际上就上下两条路线。推荐首先花 4 点学会"俊足"，逃命的时候会比较快。然后沿着下面的路线走，在学会"连舞 ∞"的同时还能学会"速射"。再向上走学会"开书"、"获书"、"传书袋"三个技能，这样曹丕的齐射就已经初具威力了，再转到上面的路线把"冰矢"学会就更加好用了。最后把剩余的点数补齐就行了。



人物篇 CHARACTER

技能表



能力增加类

攻击＋35	防御＋25	体力＋20	无双＋15	全能力＋75

人物技能类

脱兔：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，移动速度上升。	
阵鼓：触发活跃状态时（我方士兵呐喊欢呼），我方战意上升的效果延长。	
连舞 3：连舞等级可提升至 3 级。	连舞 ∞：连舞等级可提升至 ∞。
斗志：无双增加量上升。	传书袋：可获得 2 个传书，且传书出现率上升。
耐矢：受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。	马术：军马能力最大限度引出。
开书：战斗开始时就持有 1 个传书。	
不屈：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，防御力 2 倍。	
强壮：回复道具的回复效果上升。	

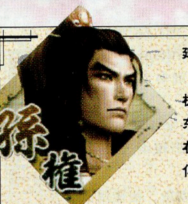
特殊技相关类

牛步：特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
牛步·极：特殊技发动时对周围大范围发出移动速度下降效果的斗气。
火矢：齐射时射出火矢，命中敌人可以使敌人燃烧。
大矢：齐射时的箭矢中出现弩炮。

由于孙权招式破绽太大，连舞等级升得越高，破绽越明显，因此初期不建议走提升连舞的路线，反而选择提升基础能力和习得特技能力效果更好。从技能表左下“攻击力＋5”为起点，一路直线向右点可以迅速提高全能力并获得“大矢”、“火矢”的特殊技相关技能。然后再从技能表上边走，沿途点出“传书袋”和“获书”，等到 LV30 左右再习得连舞 ∞。



盖棺定论



建业无双论坛站务区[主题]孙权陛下昨日逝世

东吴帝国中央政府，东吴帝国中央军事委员会，在此以极其沉痛的心情向全国各族人民通告：我国伟大的领导人，东吴帝国开国皇帝，孙权孙仲谋陛下，因病医治无效，于昨日在建业逝世，享年七十一岁。太子孙亮将继承陛下的事业，太傅诸葛恪、大司马吕岱担任辅佐大臣。

先帝是深受我国全体人民爱戴的卓越领导人，是伟大的军事家、政治家，东吴帝国的创立者和领导者，东吴人民的救星。

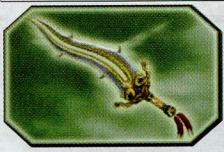
先帝的一生波澜壮阔，他从十九岁时便接过了江东领袖的旗帜，故广纳英才，遍求能士，在周瑜、张昭等老一辈班底的支持下开始了伟大的征途。他先击破黄祖，为武烈皇帝孙坚陛下报仇，随后又勇敢地抗击由曹操把持的汉势力，在赤壁之战中以寡敌众，大获全胜。趁着赤壁的余威，先帝意气风发，挥兵之处无不望风而降，夷陵、南郡、皖城等地皆归东吴。

此后先帝显示了他控制局面的才能，成功地与北方曹操、西方刘备周旋，两大恶势力虽然野心勃勃，却无法染指江东一步；曹操在濡须口望江南曰：“生子当如孙仲谋”，随后北返，再不能南下一寸，刘备更是损了关羽，失了荆州，还在夷陵战役中被杀得丢盔弃甲。

先帝在位期间，重视农业生产，兴修水利，发展造船业和海外贸易，多次减免赋税，促进了江东的经济发展，将江东变成一片乐土。我们一定要继承先帝遗志，牢牢守住长江以南，三峡以东，将东吴的经济、军事事业更上一层楼！

综述

碧眼儿孙仲谋当年还是很好用的，这次倒好，水平下降很严重！仲谋总体上来说是比较难上手的角色，从人物特技中的脱兔等技能就能看出，大部分情况下孙权都要在生死之间战斗，在高难度下突入杂兵内猛砍必死。初期可以在强大马匹的辅助下驰骋沙场。不推荐轻易突入杂兵和武将组成的兵阵中，没有强力范围技的孙权可以依靠他的技能和无双相互配合在众多敌兵的保护下杀掉关键武将，马上蓄积无双槽后落地先释放无双攻击目标武将，同时立刻使用齐射加普通技砍击周围的敌兵蓄满必杀槽，待无双槽满后释放第二发无双，剩下的敌人就要依靠游击战术将武将分离出来逐个击破了。达人以下难度熟练使用弹返还是可以解决被敌兵包围的尴尬境地，使用孙权的主要战术思想还是“擒贼先擒王”。至于修罗六星难度吗，还是不要尝试了，等下作中光荣修改招式再说喽。



皇龙剑



神龙剑



天龙剑





盖棺定论

建业无双论坛站务区:[主题]讣告:周泰将军昨日去世

东吴帝国汉中太守、奋威将军,陵阳候周泰同志,昨日因病去世。

周泰同志是东吴帝国老一辈军事将领,长期从事国家领导人保卫工作,在东吴帝国开创基业的艰苦历程中,他始终担负着保卫国家领导人的重任,没有丝毫懈怠。

孙讳权陛下曾在宣城遭遇数倍山贼的偷袭,在濡须口遭到张辽的突击,都是周泰同志奋不顾身在第一线作战,保护了孙讳权陛下的安全,在合肥战役结束后,他又担任濡须口军区总司令,有力震慑了曹魏势力。

周泰同志在保卫工作中始终忠心耿耿,作战勇猛,深得孙讳权陛下信赖。在周泰同志病重期间,孙讳权陛下曾多次派人慰问。

另注:接通知,周泰同志在宣城孤身保卫孙权陛下,身中十二剑的英勇事迹可以宣扬;在濡须口期间,因朱然、徐盛等高级将领不服,孙权陛下在宴会时令周泰同志脱衣展示伤痕,亲自指点每一处伤痕来历,以过往战功镇服诸将,此事宣扬须慎重处理,尽量不要牵涉到帝国军方高层内部矛盾。

站长特别通知:管理员还应集中注意论坛上"同人女""腐女"等极端团体,近期此风潮又有抬头,濡须口宴会展示战功事件本来就敏感,又牵涉到国家领导人和功勋军事将领,绝不允许在宣传中变质走样。

综述

想当年周幼平马上单边狂抡长刀,直冲敌大将,一旦近的敌将身,火速下马一整套不浮空的无双拔刀术将其消灭,再在全屏震地攻击的掩护下翻身上马,再奔下一武将而去。现在的刀疤猛男能力不如从前强大了,挥刀范围变小、挥刀速度减慢,重攻击也没有体现拔刀术的快速和凶狠,大部分招数都不是范围攻击,因此请老玩家们忘记过去的形象将他当成一个新角色吧。从普通攻击的招式来看,貌似每招的攻击都是近身保护的范围技,但由于武器长度的限制,高难度下经常容易被使用长武器的敌兵打断。△连击的重攻击蓄力时间长,只刺一点是他最大的弊病,一连串的重攻击都需要这样的招式开局客观程度上提高了危险性。虽然比同类招数中的黄忠夏侯渊的攻击范围看似大一些,还有破甲+破甲·极这种杀武将有力的技能,但是无双收手式是正前方冲击波,所以修罗六星之下,还是别尝试了。



招式分析

□/×(连攻击 RANK1&2)

一共四斩,前两斩小范围攻击,第三刀突刺随后立刻从左至右斜下斩,追打单个目标的效果较好。RANK2 追加了四斩,攻击顺序为右、左、右、右,都是面对正前方的斩击,最后一斩的范围不错,只要不处于敌人攻击范围之内,这套普通连攻击都是值得信任的。

□/X(连攻击 RANK3)

继续追加了四连斩,先是两次正前方范围砍击,再是连续两次由上至下的右范围斩击,可以说是 RANK2 的追加版,由于后两招的攻击范围偏右,尽量不要将左边的空挡留给敌人。

□/X(连攻击 RANK∞)



连续 6 次正前方的大范围斩击,附加武器属性效果,由于对身体后方没有攻击判定,所以在使用时应随时切换攻击方向以确保安全,普通难度下 RANK∞ 的连攻击对单个武将的效果不错。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

先向正前方突刺,随后由上至下纵斩,最后顺势将敌人挑起来。突刺蓄力时间较长,后连两斩的衔接速度比较快,总体来说对单个武将比较好用,敌人数量多时谨用。达人难度以上对单个武将可将蓄力时间放在武将倒地的时候,可以拉开距离提前发动 RANK1 攻击。

△/Y(重攻击 RANK3)



追加由上至下的斩击并且向正前方发出冲击波,对直线方向的敌人有攻击判定,对两边和身后没有保护。达人以上难度冲进人堆里用这招是很不明智的,但在只有正前方有敌人的时候,RANK3 的攻击还很有效的。

△/Y(重攻击 RANK∞)

向正前方发出范围极大的冲击波,对前方 180 度范围的敌人都有攻击判定,在远离敌人的位置使用效果不错。

蓄力△/Y



蓄力后重斩攻击,可附加武器属性效果,对周围 360 度小范围都的敌人都有攻击判定,周泰少有的范围技,但是出招时间太长,没有实用价值。连舞 RANK 上升后攻击范围会有所增加。

前冲□/×+前冲△/Y

前冲□的出招速度较快,而且攻击范围不错。前冲△双手出刀向前推进,推进过程中都有攻击判定,但是收招时间较长,不实用,在高难度下切勿使用。

前冲□/×+前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为左右挥刀攻击,同时附加冰属性,在敌群中使用效果不错。前冲△与普通状态下的前冲△攻击方式相同,但是会额外向前方发出冲击波,且附加冰属性。总的来说周泰的神速攻击没有其他角色的好用,不过对武将时依靠分身的效果威力还是很不错的。

杀阵□/×+杀阵△/Y

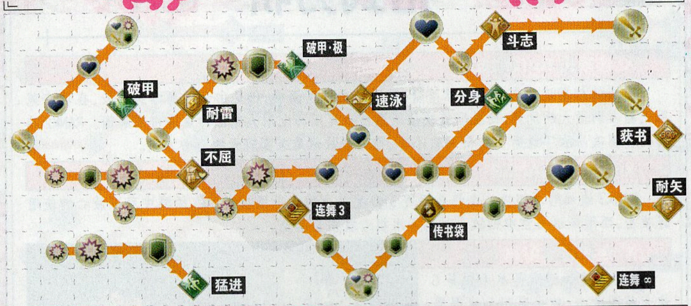
弱杀阵攻击判定距离非常短,左手给对手一掌后,先自上而下纵斩,然后反方向前挑,虽然可以浮空但缺无法追击,而且能准确命中敌人的几率不高。强杀阵攻击的范围较大,击中敌人后会将其抓起后再将其投出,投出时对前方的敌人可以造成伤害。

无双乱舞



周泰的无双乱舞是彻彻底底的针对单个武将的技能,前半段的无双为周泰的普通连攻击,只要轻微调整方向就能连续打到目标。无双后半段连续转身切刀,最后向正前方发出冲击波,对大面积敌人有些吃力,对单个武将的有效攻击次数高,效果不错。普通难度下周泰的无双杀敌后可以安全撤离,但在修罗难度下最后一斩只对正前方的敌人有吹飞效果,安全逃命要看身后敌人的眼色了。

技能表



能力增加类

攻击＋60	防御＋40	体力＋50	无双＋65	全能力＋10

人物技能类

耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
速泳:在水中游泳的速度上升。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率_
斗志:无双增加量上升。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
获书:每击破 300 人可获得 1 个传书。
耐矢:受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。

特殊技相关类

破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。
猛进:发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。
破甲·极:特殊技发动时对周围大范围发出防御力下降效果的斗气。
分身:发动神速时出现 3 个分身,可进行多重攻击。

周泰的连舞 3 级就已经很好用了，初期没必要提升到连舞 ∞，想发动属性效果的话就用重攻击,无论是蓄力还是连击,最后都有一个很大范围的斗气。先点到“连舞 3”,然后返回来提升特殊技相关能力。依次点亮“破甲”“破甲·极”和“分身”,这样周泰在对武将战时可以发挥相当强悍的效果。之后把“分身”附近的“斗志”和“获书”点亮,再从“连舞 3”开始,点亮“传书袋”和“连舞 ∞”基本上就成型了。





守城战心得

守城战不多,一般的难度我们搞死敌人城下武将就能完成(例如联合军侧的樊城之战),但有时候就算一般难度下,因为需要做战场目标的原因,达到时候慢一点都有可能出现城破的消息(例如官渡之战中官渡城两个城门的防守)。那么难度一旦提高以后,被破城的几率就会大幅上升了,所以这里要讲一下守城战的心得。

1.我方守城不同于攻城,几乎没有第一道防线:守备兵长

注:守城战不要用攻城战的反向思路来看,既然是电脑打玩家,自然难度就高,守备兵长没有了。

2.我方城下的武将,几乎没有机会去攻击敌人的冲车

注:不同于我方攻城战,我方城下武将几乎被敌人武将包围,没有机会去攻击敌人冲车

3.高难度下首选攻击目标是冲车,而不是武将

注:守城战中,我方武将第一时间应该跳下城墙,直接面对城门处的敌人,但是并不要以敌人武将为第一攻击目标,尤其是高难度下,建议最先攻击是冲车。如果放无双,请顺带武将和冲车一起搞。

4.敌人武将打死后,虽然敌人撤退消息放出,但还是要注意冲车是否会撞最后一下

注:在较高难度下,会出现我们打死了城下所有武将后,还有立即击破敌人攻城器械的任务提示。这是为什么呢?首要原因就是冲车撞三下就破门了,如果你打死武将时,冲车正好开始第三下撞击前的冲刺,那么冲车是不会停止行动的,需要你第一时间搞定冲车,而外围的投石机,虽然在任务提示中会闪烁,但注意,对比冲车,投石机无论多少都不是第一目标。





瞬



霄



晓





盖棺定论

建业无双论坛站务区:[主题]讣告:凌统将军昨日去世

东吴帝国偏将军凌统同志,昨日因病在余杭去世,终年四十九岁。

凌统同志病重期间,孙讳权陛下曾多次派人探望慰问。

凌统同志是我国资深军事将领,他十五岁就加入孙讳权陛下的部队,作战勇猛果断,先后参加了征讨黄祖、赤壁战役、攻克江陵、荆州三郡、合肥战役等重要战斗,立下很大战功,是深受孙讳权陛下信任的猛将。合肥战役中,凌统同志率部下三百人奋勇抵抗曹魏张辽军团的攻击,为孙讳权陛下主力部队的撤退争取了宝贵时间,最后战至孤身一人归来,使敌人无功而返,是彰显我军勇士奋不顾死气势的经典战斗,极大鼓舞了我军士气。

凌统同志有较强的领导能力,他手下的部队战斗力高,凝聚力强,士气旺盛,是我军精锐部队的典范,在东吴帝国的创立中立下了汗马功劳;凌统同志的去世,是我国我军的一大损失,我们将永远以他的奋斗精神和英勇气概为榜样。

另注:凌统同志在从军初期,因上级侮辱亡父,怒而杀之的事情能不提就不提。如确需提及,应顺提此事之后,他大喊"非死无以谢罪",身先士卒攻陷敌城的英雄事迹,并应着重说明,战后凌统同志主动投案自首,孙讳权陛下当时便已经赦免其罪,不要给别有用心之人以破坏凌统同志声誉的机会。

综述

放弃了双截棍的公绩换了长柄武器可谓登峰造极,连续使用重攻击,如果武器属性为冰属性的话,效果更佳,连舞等级升至无限后,重攻击的最后一击自带冰属性,打武将问题不大。使用大范围的连攻击就能轻松搞定杂兵。在修罗六星之下,大范围连击需要掺杂△使用,除了面对强力武将,危险性比别的武将低。公绩无双攻击范围大,且攻击次数多,发动神速后,在分身效果下用无双更是相当威猛,结束时的大范围冰属性震地攻击也能确保安全性,清除杂兵或是对强力武将都相当实用。特殊技为神速,发动神速后的凌统的前冲△的攻击方式相当实用,由于还能习得分身、延长和延长·极这 3 个技能,使得凌统的神速实用性更上一层楼。尽量保持在有传书得基础上去挑战修罗六星难度下的猛将,这样运气好些的话,一套传书+无双,就能彻底干掉一个满血的猛将都没有问题。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

凌统的初期连攻击范围还算不错,虽然攻击速度偏慢,但是由于武器本身较长,在攻击范围上能占到很大的优势,而且即使被敌人围住也可以马上用大范围的重攻击来解围。RANK2 追加的 4 招攻击除了最后 1 击范围较小外,前 3 击依然是范围较大的攻击方式。

□/X(连攻击 RANK3)

RANK3 追加的 4 招攻击全都是超过 180 度以上的大范围攻击,在敌群中可以放心的使用连攻击,而用来追击空中的敌人时也不用担心攻击会落空。

□/X(连攻击 RANK∞)

RANK4 追加的则是单手握斧 6 次大范围攻击,攻击时附加武器属性,无论是对杂兵还是对武将都相当实用,从这招可以看到以前吕布的影子哦。



△/Y(重攻击 RANK1&2)

2 次 270 度范围的挥斧攻击,就连舞 RANK1 来说已经算是相当大的攻击范围了,如果第 1 击命中敌人的话第 2 击即会使其浮空,之后就可以用连攻击进行追击。RANK2 则追加 1 招比前 2 招的攻击范围还要大挥斧攻击。



△/Y(重攻击 RANK3)

向前方发出一道冰属性的冲击波攻击,攻击力相当高,而且还能将敌人冻住。

△/Y(重攻击 RANK∞)

360 度大范围的冰属性吹飞攻击,同样拥有冻住敌人的效果,至于冻住之后嘛,呵呵,就不用我再解释这招有多强了吧。

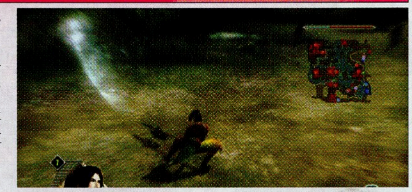
蓄力△/Y

正前方 180 度范围的挥斧吹飞攻击,附加武器且可以破坏敌人防御,在连舞 RANK 升至 3 时在挥斧的同时还会向正前方发出冰属性的冲击波,远距离对杂兵使用效果相当不错,连舞 RANK 升至 ∞ 后发出的冲击波会变得更大。



前冲□/X+前冲△/Y

前冲□是用大斧柄部进行小范围攻击,实用度不高;前冲△则是向前方发出一道冰属性的冲击波,攻击距离很远,而且被击中的敌人有一定机率被冰冻,可以说是相当强的招式,用来追赶逃走的敌方武将效果不错。



前冲□/X+前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为快速左右挥斧攻击,且附加冰属性效果,对右侧的攻击范围相对较小;前冲△则为 360 度大范围的冰属性吹飞攻击,由于神速状态下发动这招的速度相当之快,连续使用这招的话基本上是不会受到攻击的,依靠这招即使单身突入有十几名武将的敌方本阵,直取敌方总大将也完全不是问题。

杀阵□/X+杀阵△/Y

弱杀阵攻击的攻击范围很小,而且击中后的追击几乎打不到其他敌人;强杀阵攻击的攻击判定则是在正前方很小的范围,击中敌人后的追击能够对近身的敌人造成伤害,总的来说,凌统的杀阵攻击实用度不高,不推荐大家使用。

无双乱舞

凌统无双乱舞的攻击范围相当大,在混战中使用一套无双乱舞基本上就能将杂兵清理得差不多了,再加上无双乱舞结束时强力的冰属性吹飞攻击更是强得无与伦比,对敌武将使用无双乱舞时,如果最后的吹飞攻击将敌武将冻住的话,那这个武将就可以说是任人宰割了。



技能表



能力增加类

攻击+85	防御+85	体力+80	无双+100	全能力+20

人物技能类

耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。
增进:一时效果道具持续时间增加。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身30秒时间内,防御力2倍。
速泳:在水中游泳的速度上升。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身30秒时间内,攻击力2倍。
连舞3:连舞RANK可提升至3。
连舞∞:连舞RANK可提升至∞。
俊足:移动速度上升。
传书袋:可持有2个传书,且传书出现率上升。
获书:每击破300人即可获得1个传书。

特殊技相关类

分身:发动神速时出现3个分身,可进行多重攻击。
牛步:特殊技发动时对周围发出移动速度下降效果的斗气。
延长:特殊技持续时间增加。
延长·极:特殊技持续时间大幅增加。

凌统是少有的拥有"延长"和"延长·极"两个延长特殊技持续时间技能的武将,再加强力的"分身"技能更是让凌统的神速实用度大幅度提高,所以在初期习得技能时应优先考虑与特殊技相关的技能。

凌统的技能盘仅分成两个部分,初期习得技能时推荐先习得"增进"、"分身"和"连舞3"这条线上的技能,之后再习得"延长"和"延长·极"就能完成对特殊技的强化了,技能树下方的分支都没有特别值得一提的技能,放到最后再习得吧。





斗气武将战斗心得·杀阵篇

历代来说,斗气武将的战斗都有很多可以说的,这次依然不例外。游戏日编辑部一致认为,在很多角色无双模式中虎牢关之战登场的吕奉先排名本作斗气武将第一,而长坂之战中当阳桥前的张翼德排名本次斗气武将第二。

讨论在自由模式中如何干倒这两个武将没有意义,毕竟我们可以练级,可以提前获得一把拥有一闪属性的武器,冲过去无双,靠一闪的几率,两三次他们也顶不住。所以这里主要讲在无双模式中,那些有虎牢关和长坂之战的武将如何顺利的打倒他俩。

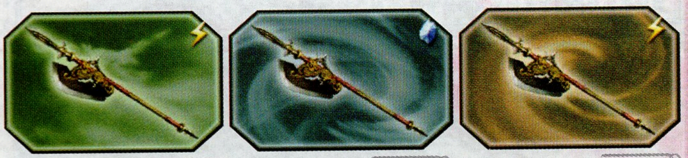
照常理,我们应该把吕布和张飞分开两个部分说,但实际上对玩家而言,一法通则万法通,在无双模式中,几乎是白板的角色加上还没来得及获得强力武器,所以战法一般都是两种:杀阵或重攻击。当然,历代无敌的血红,绕圈跑,无双,绕圈跑,无双……就没必要提了。这里主要讲杀阵。

杀阵属于本作新加入的招数,分为轻杀阵和重杀阵,杀阵一旦启动全身处于无敌状态,直至招数完毕。在一对一的场合,杀阵的攻击力和效果,还是很值得期待的。对了,杀阵杀死敌武将后掉落的武勋袋直接提升一个档次。

一般面对强力武将的单挑,我们都会用重杀阵,不仅因为能够破防,还因为攻击时间长一些,打着打着就会进入节奏,有利于我方攻击。这里最具代表的就是夏侯敦,夏侯敦的重杀阵攻击单说威力算不错的,起手的攻击判定也好,尤其最好的一点是攻击完毕后,敌将不会飞到视线之外,而且一般收招后,我方会基本对着敌将,有利于继续进行下一套杀阵攻击。在这方面,重杀阵效果不好的就要首推关羽了,关羽重杀阵结束后,敌人被抛到后边,而关羽不会自动转向去面对敌人,导致下回的重杀阵攻击很容易被打乱。

所谓的杀阵连续攻击,就要考量玩家的水平了。这在于每个角色都是手感问题,一般来说在第一个重杀阵成功后,敌人倒地,我方武将走到敌人身前,在其起身的一瞬间再次发动重杀阵,注意,各个武将的重杀阵起手时间不同,发生攻击判定的时间和位置也不同,所以要多练习几次才能很好的掌握机会,连续用重杀阵绞杀敌人。实际上,只要你的重杀阵使用的准确,敌人起身后,采用的动作90%是防御,正好有利于我方继续连续杀阵。当然也有一定几率用翻滚躲避,这时候就要考量我们的应变能力了。

击倒斗气武将,是获得高经验,完成战场目标的好办法。杀阵是打倒他们的一个选择,但并不是唯一,不要拘泥于杀阵,还是要看你擅长什么,比如血红－绕圈－无双,这种循环用的好,自然也是可行的。



飞云　岭云　乱云





盖棺定论

蜀汉电视台娱乐频道：当年赤壁大战的硝烟已经散去多年，但是最近又有人踢爆当年曹操丞相的轶事，在东吴和曹魏都引起不小轰动。上周在东吴最大的网络论坛"建业无双"上有网友"赤壁老兵"爆料，赤壁之战时，他随周瑜大都督冲进曹营，却发现曹营主楼上曹操正用剑挟持一女子，威逼周瑜等人投降。据该网友称，曹操向周瑜喊话说"你投降我就把小乔还你"，方知楼上女子正是都督之妻小乔，但主将女眷为何会出现在敌方大营，众士兵却百思不得其解，双方僵持不久主楼即陷入火海，隐约听见楼上有人大骂"都是因为这个女人"，随即周夫人跳楼而下，被周瑜接住。

"赤壁老兵"还说，回营之后便有传言，小乔与曹操乃是旧识，曾多次秘密前往曹营请求对方罢兵，具体过程不详，最后被挟持为人质，而次日上级便下达封口令，"再议此事者斩"，故此事无人知晓。该网友最后提出证据说，当时在场的赵云亦知此事，定是回去告诉了刘备他们，所以后来诸葛亮嘲笑周瑜都督"赔了夫人又折兵"，致都督气死。

该消息目前在网络上引发巨大争论，但与东吴管理部门对所有媒体下达封口令的做法不同，曹魏一直未加制止，甚至专门开辟专区讨论，似有纵容此话题之嫌。此外周瑜的次子周胤，日前被因罪流放，联想到此人正生于赤壁之后不久，恐与该帖子内容不无关系。

另据消息，由蜀汉电影公司拍摄的《赤壁秘史》已经通过审查即将开拍，据导演称，他会考虑把该情节融合到剧本里，拍出一部与众不同的"赤壁"。

综述

小乔在本作中实在是弱到不行，△强攻击更是傻到让人无语的程度，如果你不是对罗莉有特殊的偏爱，或是想挑战一下自我的极限，那么不建议你选用这个角色。小乔的□连击范围小到让人吐血，不得已我只好用标准武器加以弥补，但仍然非常危险，如果连舞没有升到无限，千万不要贸然冲入敌阵。先打打落单的敌人或发动神速突敌阵或是用道具提升连舞到无限后，□连击的前 10 招都不要贸然突进，尽量保持在安全范围内，等到最后开始大车轮旋转的时候再一口气舞到敌人中央，这是唯一好用的招式，至于舞完之后怎么办，只有无双或者说唯有无双才能保命，之后翻滚走。还有△重攻击、前冲攻击等招式就别想了，一个比一个傻。建议给她配备冰属性武器，这样可以在□连击无限时将敌人一片片地冻住。对了，光荣也加一个吴宇森执导赤壁中添加的原创情节吧，赤壁之前，小乔独自夜访曹营。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)



前 3 招都是正前方攻击，最后一招是 360 度旋转，但范围非常小，由于人物在向前移动，身后仍然是打不到的，就当作正前方攻击好了。升到 RANK2 之后仍然和第一阶段差不多，最后一招旋转的方向不一样而已。两个阶段都是最后一招附带武器属性。

□/X(连攻击 RANK3)

追加了 4 招，首先是转圈，然后是正前方连续两次攻击，然后是附带武器属性的转圈攻击。

□/X(连攻击 RANK∞)

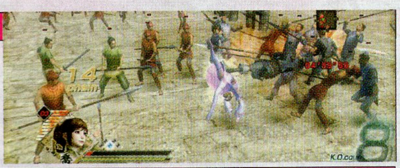


追加了 6 招 360 度的转圈攻击，并全部能附带武器属性，攻击速度极快，非常爽快。如果能舞到这一阶段，小乔的普通连击威力是相当大的，可惜前几招实在太废，如果你能在前几招成功躲过敌人的攻击，连到 RANK∞ 之后再杀入敌阵，那敌人是一片一片地倒啊。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

旋转 360 度并圈起周围的旋风，将敌人圈到空中，如果敌人防御则可以破防。紧接着是正前方的带属性 2 连击，距离非常短，非常的不安全。RANK2 之后多再增加正前方 2 连击，不安全的时间更长了。

△/Y(重攻击 RANK3)



前空翻飞出扇子打周围一圈敌人，范围大但攻击面较窄，可附带武器属性，这招稍微实用点，但想要发出来却很难，因为之前的 2 招实在太废了。

△/Y(重攻击 RANK∞)

360 度范围圈起旋风，将周围敌人卷到空中，并且发出斗气吹飞敌人，作为重攻击的收招还算好用。

蓄力△/Y

原地 360 度转圈卷起旋风，周围都能攻击到，这招的准备时间较短，实用性不错，在人多的时候也能发出来，但在高难度下还是有点危险。

前冲□/X＋前冲△/Y



前冲□出招速度很快，但攻击范围太小，不太实用；前冲△为带属性的向前突击，姿势非常搞笑，攻击范围集中在正前方，比前冲□要宽些。

前冲□/×＋前冲△/Y(神速发动中)

前冲□为向前两手挥动扇子，攻击范围集中在正前方，不带属性。前冲△和则与普通状态下前冲△一样，可附加武器属性。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



弱杀阵为正前方单体攻击，攻击有 3 下，动作很快，还算能用。强杀阵为扇右前方的一个敌人，然后突入踢腿，然后打出，这招无法打到周围的敌人，而且有个收招动作，不实用。

无双乱舞



由于小乔的普通攻击范围就很小，所以无双乱舞范围也很小，能对准武将的话，还能多发挥点效果。收招动作为发出飞扇攻击周围一片的敌人，但最后没有震地攻击，不能把敌人完全打开，扇子打漏了的敌人很可能就围过来了，这时应该立刻用紧急回避躲开，好在小乔的动作还算灵敏，紧急回避速度很快。

技能表



能力增加类

攻击＋105	防御＋110	体力＋85	无双＋75	全能力＋20

人物技能类

脱兔：濒死状态下，人物倒地后起身30秒时间内，移动速度上升。
开运：获得好武器和军马的机率增加。
调教：可以让虎、狼等猛兽一定时间内协助我方战斗。
增进：一时效果道具持续时间增加。
传书袋：可持有2个传书，且传书出现率上升。
俊足：移动速度上升。
开书：战斗开始时就持有1个传书。
获书：每击破300人即可获得1个传书。
速泳：在水中游泳的速度上升。
健脚：持续跑动一定时间后，移动速度上升10秒。
连舞3：连舞RANK可提升至3。
连舞∞：连舞RANK可提升至∞。

特殊技相关类

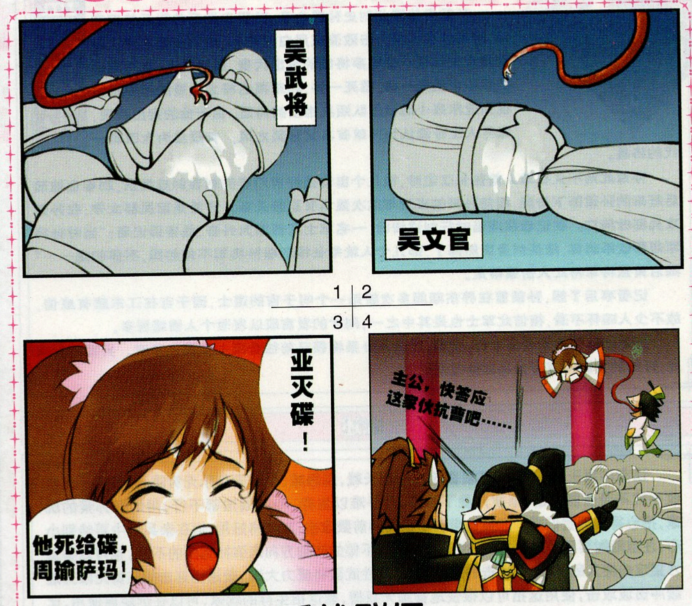
猛进：发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。
延长：特殊技持续时间增加。
神速指挥：发动神速时我方士兵同样可以发动冲锋，且我方击破数加算在武将身上。

小乔首先花2点学会开运，很划算。然后直奔“连舞3”和“连舞∞”，路上顺便学会“俊足”，之后就以普通连攻击的RANK∞作为最主要的攻击手段。然后花2点学会“开书”，用神速在敌群中攒无双槽是很快的。之后把那一圈里的“延长”、“获书”、“增进”、“传书袋”都学会，小乔就基本成形了，之后再把剩余的点数都补完。





三国小剧场



舌战群儒



乔佳



乔瑛



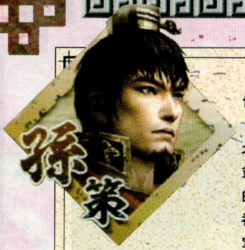
乔丽

人物篇 CHARACTER



小乔

吴



盖棺定论

大汉通讯社讯：大汉吴侯、讨逆将军孙策，昨日在会稽去世，年仅二十六岁。

孙策是故豫州刺史孙坚之子，孙坚去世后依附后将军袁术，后来以劣势兵力击败流寇严白虎等人，成为会稽太守。孙策是大汉年轻一辈军事将领的突出代表，勇武过人，在与刘繇的战斗中挟死一将，喝死一将，和东莱名将太史慈的战斗也被视为近年来小规模部队短兵相接的典范。由于他的突出表现，军界人士普遍认为孙策有其父孙坚之风，有望成为大汉新一代的将星。

孙策此前不久在单人前往长江边时，被几个自称是许贡门客的刺客刺成重伤，刺客也被随后赶来的孙策部下击毙，相信孙策的去世与这次重伤有直接关系。许贡是前吴郡太守，在孙策攻吴郡时阵亡。在记者探问当时行刺详情时，一名军士显得颇为兴奋，他告诉记者："当时孙将军想要砍杀刺客，结果剑身突然掉了，那几个人就举长枪朝着孙将军不停的捅，不停的捅……"随后黄盖将军将此人击晕带走。

记者事后了解，孙策曾在养伤期间多次斩杀一个叫于吉的道士，因于吉在江东颇有威信，故不少人暗怀不满，相信此军士也是其中之一，刚才的发言应以发泄个人情绪居多。

孙策的葬礼将于后天举行，张昭、周瑜等孙系将领已前往会稽主持相关事宜。另据可靠消息，孙策的官职将暂时由其弟孙权接替。

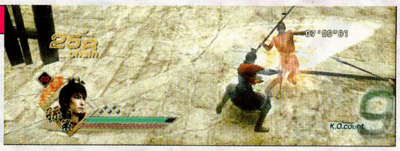
综述

江东小霸王，终于扔掉了双拐改用一把长戟，刚想喊：小霸王其乐无穷喽，结果……无双收手式不带全屏攻击，修罗六星下难度，几乎难以生存，Aice 战法都不行，用的好孙策的玩家，把心得告诉我们吧。□连击带有小范围的前戳攻击，对武将好用，但在杂兵群中要特别小心，注意随时要调整攻击方向，也就是说需要不停的转动方向来弥补范围的不足。也可以整套△重攻击突入敌阵，作为攻击的起步，配合属性武器将威力大增。普通□连击的连舞无限为连续冲击波攻击，使用这招可以很快地蓄满无双槽，靠这招生存的玩家，可以在远距离使用，比较安全，再配合带有觉醒和觉醒·极的强袭，用无双技抡死敌将迅速解决战斗。孙策的攻击范围一般，但还不到需要用标准武器来弥补的程度，所以推荐给他装备冰属性技武器，升到连舞无限之后极快的攻击速度将会弥补范围的不足。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

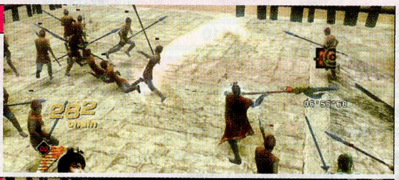


初期的 4 连击中第 4 击为正前方攻击，其他都是 180 度范围攻击，其中第 3 击可以附带武器属性。第二阶段和之前差不多，第 3 击为附带武器属性的接近 360 度大范围攻击，第 4 击为正前方攻击。每一阶段正前方攻击的时候是破绽最大的时候，要注意调整方向，尽量攻击最有威胁的敌人。

□/X（连攻击 RANK3）

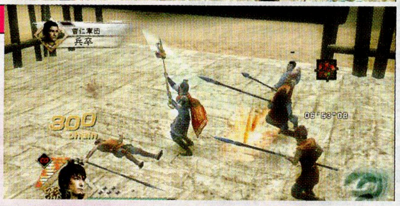
又追加 4 招，前两招为正前方短距离 180 横扫，而后两击为左前方和右前方长距离大范围横扫。注意调整方向的话，这四招都是非常安全的。

□/X（连攻击 RANK∞）



追加了 6 招，向正前方发出冲击波，攻击力相当高，但是不附加武器属性，攻击范围集中在正前方，因此要不断地调整攻击方向，才能保证自己的安全。

△/Y（重攻击 RANK1&2）



360 度转着向正前方一边冲一边攻击周围的敌人，可附带武器属性，第一阶段可以转 2 圈，升到 RANK2 之后可以转三圈。由于是前冲攻击，转完之后就已经孤身陷入敌阵了，这时要么用普通连击打周围，要么紧急回避先闪人。

△/Y（重攻击 RANK3）

继续转圈，加上前 3 圈一共是 4 圈，第 4 圈可以向前发出一个很短的冲击波。

△/Y（重攻击 RANK∞）

360 大范围震地吹飞攻击，不附带属性，把周围敌人震飞。孙策的这套重攻击太过冒险，如果没有最后这一招震地，那将是身陷重围的局面。所以建议升到连舞 ∞ 之后再用一整套的重攻击。

蓄力△/Y



前冲并且 360 度范围攻击后放出冲击波，可附带武器属性，看到前方有大群敌兵冲过来的时候用这招作为攻击的起步很不错，因为这招即使在连舞没有升到 ∞ 的时候也能附带武器属性，用冰属性冻住一片敌人后再给予他们大伤害。

前冲□/X＋前冲△/Y



前冲□攻击正前方 180 度敌人，可以紧接普通连攻击，很实用的招式；前冲△转圈 360 度攻击，周围都能打到，收招也快，很实用。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵为向前四连刺，一气呵成，完成之后有个收招动作，在高难度下会非常危险。强杀阵是前戳攻击后 360 度转圈攻击，可以打飞周围一片敌人，相对弱杀阵收招要安全得多，但准备时间更长，建议和防御反击配合使用。

无双乱舞



孙策的无双乱舞基本是大范围抡枪横扫，期间只有一招前戳攻击，对杂兵非常好用。孙策的无双不容易将敌人浮空，可以保证尽量多地打到敌人身上，配合一闪的武器对武将能造成很大伤害。最后收招为左右分别转一下枪之后向前一戳发出冲击波，虽然身体周围有一圈斗气放出，但范围较小，但无法把周围的敌人特别是身后的敌人全部震开，在高难度下会比较危险，推荐在放完无双之后立刻以紧急回避躲开周围敌人的攻击。

技能表



能力增加类

攻击+95	防御+65	体力+80	无双+105	全能力+10

人物技能类

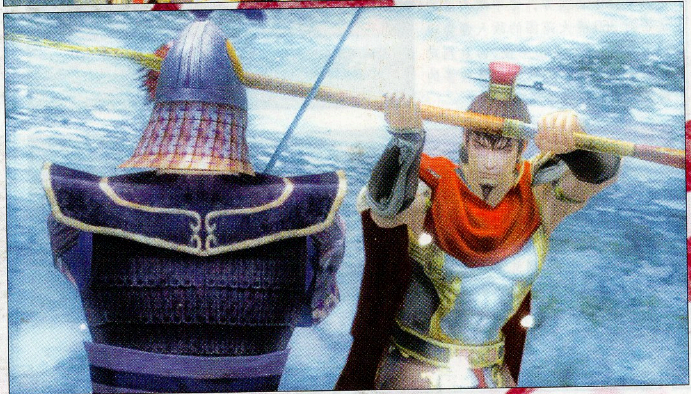
斗志：无双增加量上升。
奋起：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，攻击力 2 倍。
速泳：在水中游泳的速度上升。
俊足：移动速度上升。
威吓：奇袭容易成功，成功后敌人混乱持续时间增加。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
开书：战斗开始时就持有 1 个传书。
连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。

特殊技相关类

觉醒：强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。
觉醒·极：强袭发动过程中对敌人造成的伤害大幅增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
战术指挥：武将发动特殊技时，我方战意上升，且我方击破数加算在武将身上。

首先直奔“连舞 ∞”而去，路上还可以习得“斗志”和“传书袋”，这都是非常实用的技能，有了“连舞 ∞”后，武器的属性就可以完全发挥了。之后转向最上边的路线，将“觉醒”“威吓”“觉醒·极”习得，这样孙策的特殊技强袭威力将大大增加，此时小霸王风彩已经初显。这条路线最后几个都是增加 20 能力的大球，一口气习得后再转向“开书”，路上可以顺便习得“大喝”，此时孙策初步成形，最后再把其他能力逐一习得即可。





花絮

曹丕与曹彰

曹操有 25 个儿子，其中出名者寥寥无几，象曹昂、曹冲都死得早，剩下三个最有名的就是曹丕、曹彰和曹植，而曹丕对这两个兄弟都不大放心。首先倒霉的就是曹彰，这位猛将在军中威信颇高，于是曹丕继位后开始着力打压，黄初四年，即曹丕称帝后第三年，曹彰“朝京都，疾薨于邸”——也就是说，去京都看那位哥哥时，突然就死在府邸里了。

曹彰的死因在《三国志》里没有说，在南北朝时期的《世说新语》里倒有详细描述（当然未必可信就是了）：“魏文帝忌弟任城王骁壮。因在卞太后处共围棋，并啖枣，文帝以毒置诸枣蒂中。自选可食者而进，王弗悟，遂杂进之。既中毒，太后索水救之。帝预敕左右毁瓶罐，太后徒跣趋井，无以汲。须臾，遂卒。”

简译：曹丕担心任城王（即曹彰）太猛了——有多猛呢，“少善射御，膂力过人，手格猛兽”，后来以步兵千人对数千北方蛮族骑兵，“彰追之，身自搏战，射胡骑，应弦而倒者前后相属。战过半日，彰铠中数箭，意气益厉，乘胜逐北，至于桑乾，去代二百余里。”远处观战的鲜卑族族长柯比能数万人竟吓得直接投降，你说他猛不猛？

曹丕觉得这个弟弟太恐怖了，一旦造反肯定很危险，于是相约在母亲卞太后处下围棋，并偷偷在食物里放毒，曹彰果然中毒，卞太后急着找水救儿子，但曹丕已经预先令人毁去容器，太后面对水井却无法打水，于是曹彰很快就死了。





霸王闪



毅王闪



光王闪





盖棺定论

建业无双论坛视频直播：各位网友，今天我们要回顾的人物是东吴名将太史慈，请到的则是他的同僚战友，刚从合肥战场上下来的甘宁将军。甘宁将军，请问您对太史慈将军的去世……

甘宁：唉，好遗憾……挺沉重的。

记者：请你回顾一下太史慈将军给你的印象呢？

甘宁：……呃，没什么印象……反正听黄盖他们说，这人外表憨厚，其实恐怖得很，回忆当年在都昌冲出去给孔融找救兵的时候，他倒面不改色"外面就万多人吧"，我靠！不行，想想就激动，回头我也找个机会晚上冲冲曹营去……嗯，接着说，他投奔孙家和我不同，是先和孙策打了一架不分胜负，才惺惺相惜的，听说孙策当年也是喝死一将挟死一将的猛人，好想亲眼看到那一仗……

记者：甘宁将军，不要用力捏杯子，碎了……

甘宁：听说他箭术也很好，是东吴第一号神箭手，猿臂善射，弦不虚发，连曹操都很看重，好几次写信想要拉他过去，他没肯，够义气，是个好汉子！唉，可惜没机会见着。

记者：咦？太史慈将军不是刚刚在合肥被张辽射死……

甘宁：你丫从哪儿听说的？太史慈将军前年就去世了好不好？不要信曹操那边的谣言！他们当然是希望我们东吴的名将死在他们手下，所以才瞎编这种小道消息，你好歹也是东吴人，有点常识和脑子好不好？

综述

子义终于有大范围武器可用了，三叉长枪看起来还是很威武的。普通攻击时对连攻击依赖性较高，在战斗时要尽快提高连舞等级。一般难度下，对杂兵单依靠连攻击就完全足够应付，在攻击过程中还可以加上大范围蓄力重攻击。战武将时大范围的连攻击依然有效，不过中途还需要用重攻击来增加伤害或破坏敌人防御。另外子义杀阵攻击有效范围大，相当实用，推荐高手使用。无双的攻击范围大，但攻击次数少，适合用来清除杂兵，无双最后一击出招速度快，而且无双结束之后安全系数也高，之不过因为攻击次数少，一闪发动几率就低多了。特殊技为强袭，但觉醒、破坏和破甲这 3 个强化特殊技技能都只有各一个，修罗六星下生存难度很高，加上之前提过的无双攻击次数少，让子义在一闪武器上很难发挥威力。不过总比当年的子义，手持双鞭，都是点和小范围攻击要实用一些。



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)

前 3 击为范围攻击，第 4 击为突刺攻击，由于本身武器的优势，太史慈初期的连攻击就相当好用。RANK2 追加了 3 招范围更大的攻击方式，使得连攻击更加实用，不过攻击过程中背后还是会有空档的，在敌人较多的情况下，攻击过程中随时注意调整攻击方向即可。

□/X(连攻击 RANK3)

继续追加 4 招大范围攻击方式，此阶段即使在敌群中也可以用连攻击轻易的突出包围。

□/X(连攻击 RANK∞)

左右连续挥戟大范围攻击 6 次，并且能够附加武器属性效果。

△/Y(重攻击 RANK1&2)

2 次转身挥戟攻击，击中敌人后可以使其浮空，由于攻击范围相对较小，适合在对武将战斗时使用。RANK2 再追加 1 次转身挥戟攻击，攻击方式与前 2 击相同，3 次攻击的间隔时间很短，所以对武将使用时也很容易全部命中，很轻松就能对敌武将造成大伤害。



△/Y(重攻击 RANK3)

向前方发出一道冲击波，攻击力距离远，威力也相当高，而且配合前 3 击效果也很不错。

△/Y(重攻击 RANK∞)

用戟尾再向正前方发出具有吹飞效果的气浪攻击，攻击距离和攻击范围都很不错，作为重攻击的最后一击还算是拿得出手的收招了，但在高难度下使用时小心身后的破绽是相当致命的，务必注意。



蓄力△/Y

转身挥戟的大范围吹飞攻击，附加武器属性并且能够破坏敌人防御，出招速度较慢，与连攻击配合使用才能发挥不错的效果，连击 RANK 提升后在挥戟的过程中也会追加攻击判定，攻击范围也会随之增加。



前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为小范围挥戟攻击，实用度不高；前冲△是转身挥戟攻击，附加武器属性效果，攻击过程中还会同时向前方突进一段距离，用来突入敌群效果不错，还有一个作用就是用这招追赶逃走的武将相当方便。



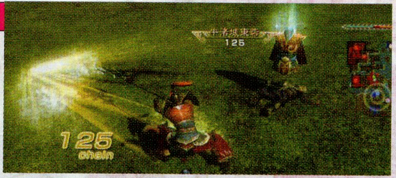
杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击的出招速度快，且攻击距离也相当远，击中敌人之后的追击可以对身体周围的敌人都造成伤害，相当实用；强杀阵攻击的攻击判定位于正前方，击中敌人后的追击对 360 度大范围的敌人都会造成大伤害，缺点是出招慢，而且判定范围较小，在前方敌人数量较多的时候使用比较容易成功。



无双乱舞

太史慈的无双乱舞攻击范围同样很大，而且在攻击过程中还会前方发出冲击波，可以很轻松的清除大量杂兵，而对武将使用无双乱舞也能很轻松的全部命中，无双乱舞的结束招式是向前方突刺攻击发出冲击波后再对周围 360 度范围爆气攻击，攻击结束后周围一般是不会留下敌人的，在高难度关卡中用来保命效果也不错。



技能表



能力增加类

攻击＋75	防御＋80	体力＋70	无双＋95	全能力＋15

人物技能类

连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
强壮:回复道具的回复效果上升。
耐矢:受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。
不屈:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,防御力 2 倍。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
奋起:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,攻击力 2 倍。
耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。

特殊技相关类

觉醒:强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加,且攻击时不会被敌人攻击中断。
破坏:强袭发动过程中对物体(冲车、弩炮、虎战车等)造成的伤害增加。
破甲:特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。

从技能盘的能力就能看出太史慈是典型的猛攻型武将,再加上武器本身的攻击范围较大,所以在技能习得方面最优先考虑的就是连舞 RANK∞ 这条路线。

太史慈的初期技能盘习得推荐以最上方作为起始点,然后一直向右习得“连舞 3”、“强壮”和“连舞 ∞”(中途的分支可以先将“觉醒”习得),之后再从上方技能树第 1 个分支处向下习得各种强化特殊技的技能即可。





攻城战心得

本作中攻城战的设定很有趣,应该算是革新比较成功的例子。一般来说,攻的城越大,打起来越费劲,攻城一般分为四个步骤:

1.干掉城下的守备兵长＋武将

注:守备兵长一般都会陆续从城上往下跳。武将有时候也会。所以别以为初期打完了,就可以彻底高枕无忧了。

2.工兵部队接近后开始架云梯(爬城墙攻击弩炮用)＋投石车(一般大城才会有投石车,投石车不会破城防,唯一的作用是攻击敌人弩炮)＋冲车(唯一的作用是冲破城门)

注:无论是云梯、投石车、冲车,在架设途中都会被敌人消灭,只是云梯的几率最低,其次投石车、最高是冲车。



3.爬上城墙之后,最快速度消灭敌人弩炮,以掩护我方攻城机械

注:一般来说,城门左右都会有弩炮,具体数量在你消灭第一个弩炮时会有明显显示

4.冲车架设完毕,开始冲击城门,城破

注:这时候还会有守备兵长＋武将,有可能从城上下来,这时候首要任务就是保护冲车,因为冲车撞三下城门就开了,所以务必保护冲车。

攻城战在很多关都和战场目标有联系,个别关卡我们不能全程照顾攻城流程,那怎么才能即不影响攻城,还能同时完成别的任务呢?以下根据我们的心得给出答案:

1.初期城下的守备兵长＋武将,是必须要消灭的。
2.架设云梯最快的方法,不是护送工兵到位,然后看着他们组合云梯,再护送他们到城墙下。而是消灭城下守备兵长＋武将后,离开城下的视线,大约一分钟左右返回,云梯就会架设完毕。
3.把弩炮都消灭后离开,5 分钟内,城破的几率接近 100%。不消灭弩炮,直接离开,城破几率 50%。也就是说类似于吴军侧许都侵攻战时间限度很可怕的关卡,完全可以中断记录后搏命,架上云梯后不打弩炮就直接走别的任务,靠 50% 的几率有可能在 5 分钟后开门。



叉烈枪



叉涛枪



叉猛枪

人物篇 CHARACTER



太史慈

吴



盖棺定论

蜀汉人民广播电台编辑手记：今天上午得到消息，曹魏帝国合肥防区总司令，大司马曹仁昨日去世，终年五十六岁。上头发了通知，说曹仁此人虽与我国无大仇，但总归是敌对势力，所以发新闻时要注意措词，诸如"著名军事将领"这种词最好就不要用了，要用也用"敌匪首"……中午听播音员这么念出来，总觉得有听当年大汉广播电台里，那个懒洋洋的女播音员报道黄巾之乱时的感觉。

曹仁这人，其实要放在我国的话可算是浪子回头的典型，小时候跟曹操一样是横行乡里的流氓，"少时不修行检"，但从军后就"严整奉法令，常置科于左右"，多好的一个标兵！而且此人虽是曹操至亲，却在行军时经常分兵作战，打袁术、陶谦、吕布、张绣、袁绍这些势力的时候他都是单独领兵作战，未尝败绩，统帅能力那是相当可以，而且个人武力也不差，在江陵跟周瑜打的时候他愣是带着几十匹马，杀入数千人中救出部将，几让人想起张辽。只不过此人当年死守樊城那一战太过出名，"围数重，外内断绝，粮食欲尽，救兵不至。仁激厉将士，示以必死"，把关羽将军活活陷在那里，最后被东吴掏了后路……

唉，没这事儿的话，大概上头也不会管对他的措词。现在舆论弄得好像曹仁只会防守的样子，刚才看论坛上那些评论贴："你丫能象乌龟那样守一万年乎？"啧，真冤哪。要是只会防守，以曹丕的野心会让他总领荆州、扬州和益州军事？要说他象乌龟，我倒觉得象熊，看着闷不做声，咬一口，拍一爪，也能死人。曹魏失此人，诚我等之幸也。

综述

曹仁随曹操征战多年，战功累累，在樊城坚守最终打败气势旺盛的关羽，防守能力一流。在游戏中曹仁 50 级时防御力为 998，并且三个属性都能完全防御(防炎、防冰、防雷)，再加上不屈和耐矢，整个就是一个超级大肉盾，这一点和原来的曹仁很像。这次曹仁的攻击力也不弱，普通□连击基本都是大范围的抡矛横扫，虽然动作慢点，但以技武器弥补速度之后还是非常好用的。曹仁的△重连击连舞等级 2 以后有几招都是自带电属性，而且范围很广，非常好用，如果再给他配备一把电属性武器，那么△重攻击前四招都带电属性，就可以把敌人大片大片地打晕，搞晕大片敌人之后，想干吗就随你了！曹仁有觉醒＋觉醒·极，传书使用后对武将杀伤很大，值得关注。修罗六星难度下，曹仁我们试过很多次，因为无双最后收手式不是全范围效果，所以很容易死，而且此人绝高的防御力在修罗难度下确实体现不出来！



招式分析

□/X(连攻击 RANK1&2)



初期的 4 连击中前 2 击为前方 180 度的大范围横扫，第 3 击和第 4 击范围稍小，为前后方的范围攻击，左右距离稍短，其中第四击可以附带武器属性。升到 RANK2 之后增加了 4 招，前 3 招全是前方 180 度范围攻击，第 4 招为正前方单体刺击，并且可以附带武器属性。前 8 招大部分为范围攻击，虽然曹仁的攻击速度稍慢，但有大范围作保障，还是非常好用的。

□/X(连攻击 RANK3)

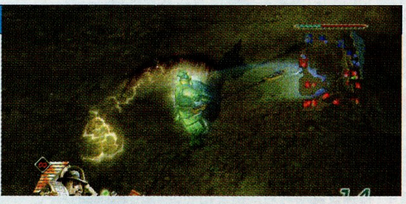
又追加 4 招，全都是 360 度的范围横扫，其中第 4 招可以附带武器属性，在这一阶段基本是非常安全的。

□/X(连攻击 RANK∞)



又追加了 6 招大范围 360 度横扫(看上去范围相当大，但对身后敌人的攻击判定相对较弱)，且附加武器属性，虽然动作慢点，但范围和攻击力都是非常不错的。

△/Y(重攻击 RANK1&2)



带武器属性的大范围横扫 2 击，范围大过 180 度但不到 360 度，手动调整一下方向就可以攻击到周围全部敌人，可带武器属性。升到 RANK2 之后增加一招前方 180 度横扫，并且有冲击波放出，自带雷属性。

△/Y(重攻击 RANK3)

追加一招 180 度横扫并且放出冲击波，冲击波为雷属性，和 RANK2 的冲击波类似。

△/Y(重攻击 RANK∞)



向正前方放出冲击波，范围和距离都不错，可惜的是没有震地攻击，无法打飞周围的敌人，留下了很大破绽，但由于曹仁重攻击的前几招都自带雷属性，多左右转动的话，可以将周围的敌人尽量打晕掉，以弥补最后一招留下的身后空档。

蓄力△/Y

蓄力后范围一抡打飞周围所有敌人，并向前放出冲击波，这招虽然强力，但准备时间实在太长，不实用。

前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为动作很快的一击，范围很小，但收招很快，可以紧接普通连击。前冲△为向前跳跃后向前一纵击，自带雷属性，但攻击范围太小，基本只有正前方一个人的宽度，很可能打歪。而且准备的动作长，在高难度下很可能被敌人打下来，不实用。

杀阵□/X＋杀阵△/Y



弱杀阵为将敌人勾过来后再打出，三连击，出招快但收招慢，低难度下没问题，高难度下就很危险了。强杀阵为将敌人勾住后抡一圈抛出，抛的时候攻击集中在身体右侧，左侧的敌人打不到，大大降低了这招的实用度。

无双乱舞



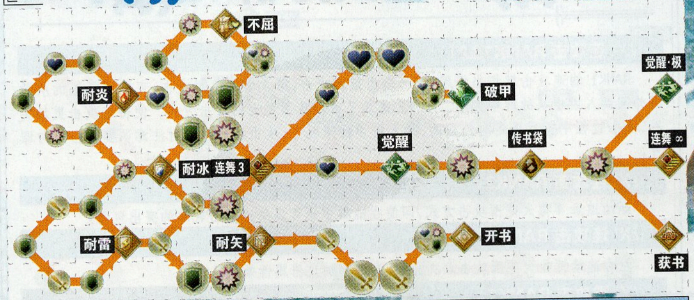
曹仁的普通攻击基本都是大范围，所以无双也都是范围攻击，本来这没什么不好，但是最后收招的一下为跳起来向正前方发出冲击波，身后无法顾及到，这就非常危险了，无双发完后最好立刻用紧急回避躲到旁边去，不然很可能被身后的敌兵打到。

魏

曹仁



技能表



能力增加类

攻击＋70	防御＋95	体力＋60	无双＋120	全能力＋15

人物技能类

耐炎：敌人炎属性攻击效果无效化。
耐雷：敌人雷属性攻击效果无效化。
耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。
不屈：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，防御力 2 倍。
耐矢：受到敌人的箭矢攻击时伤害减半。
开书：战斗开始时就持有 1 个传书。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。

特殊技相关类

觉醒：强袭发动过程中对敌人造成的伤害增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。
觉醒·极：强袭发动过程中对敌人造成的伤害大幅增加，且攻击时不会被敌人攻击中断。
破甲：特殊技发动时对周围发出防御力下降效果的斗气。

首先向着连舞 ∞ 前进，虽然有些远，但路上可以学会“觉醒”“传书袋”“觉醒·极”“获书”，都是非常好用的技能。

之后转向右下的分支，学会“开书”，路上还有好几个加攻击的大球。之后把几个加属性耐性的技能补齐，顺便往右上学会破甲，到此曹仁就完全成形了。



凤嘴凰翼



龟颚龟甲



龙爪龙鳞





花絮

守城大将

三国里城池更迭是常事，俗话说攻难防易，在城池攻防中总是防守一方占点便宜，但那只是在双方实力相差不大的情况下，孙子兵法有云“十则围之，五则攻之”，如果双方兵力能达到 1:10，都不用攻了，包围即可。如果攻方还是个极有头脑的名将，那守方日子就更难过，但也有这样一批人，就是在极端不利的守城战中打出名气来的。

刘循　刘璋的长子。话说当年刘备入川，因为想着图谋蜀中被刘璋发觉，索性撕破脸皮开打，由于有庞统、黄忠等人协助，一路势如破竹，“璋遣刘馈、冷苞、张任、邓贤等拒先主于涪，皆破败”，再派李严去防守，李严干脆直接投降。此时刘备又调诸葛亮、张飞、赵云等大将入蜀协助，这套豪华阵容连曹操都要皱眉头，眼看就要打到成都来——突然，就像洪水遇到了闸门一样，攻势停止了。出了什么事?《三国志》一笔带过——“先主进军围雒。时璋子循守城，被攻且一年。”这个毫无名气的小子，在敌人步步进逼，大将或死或降的不利局面下，面对刘备、诸葛亮、张飞、赵云、黄忠……这群怪物，在雒城挡了整整一年！真不知道他是怎么守下来的。

郝昭　魏将，这个老兄比较出名，诸葛亮北伐的时候他防守陈仓，敌众我寡，郝昭只有千把人，而亮哥可是有数万大军，于是一场精彩的攻防演练开始，诸葛亮造云梯，郝昭就用火烧；诸葛亮造冲车，郝昭就用大石头砸；诸葛亮造井阑在远处射箭，并用土石填城墙，郝昭就在城内筑信城墙；诸葛亮挖地道，郝昭在城内对着挖，把蜀军地道挖断……“昼夜相攻拒二十余日，亮无计，救至，引退。”活活把诸葛亮弄得无计可出，见魏军增援到来，只好撤退——这大概是诸葛亮打得最窝囊的一仗。

罗宪　蜀国永安太守，是蜀国末期的武将。邓艾等魏军入蜀，永安守军驰援成都方向，“罗宪将兵二千人守永安”，结果成都方面不久就传来投降的消息，东吴见有机可乘，派军西进，罗宪大怒：“恤我难而背盟徼利，不义甚矣！”率部死守，并大破吴将步协。东吴当然不甘心，“遣镇军陆抗等帅众三万人增宪之围”，陆抗是什么人，陆逊最看好的儿子，东吴当时最强的将领，但就是这样也攻不下永安，“罗宪被攻凡六月，救援不到，城中疾病太半”，可谓艰苦卓绝。在半年之后，魏国从钟会之乱中缓过劲来，攻击西陵，终于逼退吴军。在罗宪的坚守下，东吴丧失了最后一次扩大地盘的机会。

曹仁　最初并不是以防守出名，“曹大司马之勇，贲，育弗加也。张辽其次焉”，说他的勇猛比张辽还强，而他的防御能力则是从赤壁之后才开始展现。当时他留守江陵，周瑜大军压境，曹仁苦守了一年有余，还抽冷子把周瑜射伤，给曹操恢复元气争取了宝贵时间。后面那次防守樊城就不用说了，庞德阵亡，于禁投降，“仁人马数千人守城，城不没者数板。(关)羽乘船临城，围数重，外内断绝，粮食欲尽，救兵不至。”但是，曹仁守过来了！他在徐晃的救援下守过来了！他不是一个人在战斗！



盖棺定论

许都日报：大魏帝国的杰出军事将领，西车骑将军张颌，前日在祁山作战时不幸被流箭命中，壮烈牺牲。

张颌将军是我军老一辈将领的杰出代表，原属袁绍部队，在官渡战役中弃暗投明，加入太祖曹讳操部队，为官渡战役的胜利起到了重要作用。张颌将军作战经验丰富，足智多谋，深得太祖信赖，他先后随太祖转战各地，出生入死，立下了赫赫战功，展现了做为优秀军事指挥员的素质，后与夏侯渊将军等人驻守汉中，成为抵抗刘备的中坚力量。

驻扎汉中期间，张颌将军多次与蜀汉军队交战，取得了辉煌战绩，并在夏侯渊将军牺牲后成功约束部队，避免了更大损失。先帝曹讳丕在世期间，张颌将军主要驻守江陵地区，有力震慑了东吴势力；明帝曹讳睿即位后，张颌将军又担负起了在西部防线抗击蜀军的任务，在蜀军第一次北侵中，他抓住有利战机，突袭街亭，大败蜀将马谡，又平定叛乱的西凉各地，成功挫败了以诸葛亮为首的侵略集团，得到明帝陛下嘉奖。这次的祁山战役中，张颌将军与宣王司马懿密切配合，诸葛亮军团无法前进，只好撤退，张颌将军在追击至木门地区时不幸牺牲。

目前在祁山前线处理善后事宜的司马懿将军表示，前方将士一定能化悲愤为力量，痛击蜀汉反动势力，请祖国人民放心。对于蜀军所宣称的，张颌是在提出疑问后仍被司马懿强迫出兵追击，才落入埋伏圈这个说法，司马懿将军称此纯属无稽之谈。

张颌将军的遗体目前正运送回京，追悼会将在遗体到达后进行。

综述

俊义游戏中性格变化不大，速度变化也不大，依然很快。武器倒是由爪变成了长枪，使得张颌也成为了范围攻击型武将，但别以为会有多大，能够在中等攻击距离就够了。对杂兵，大范围的连攻击就足以应付了，连舞等级升至无限后使用蓄力重攻击的效果也相当不错。对武将，连攻击＋重攻击组合使用，重攻击的连贯性相当不错，只要被击中 1 次后面的几次攻击就不会落空。无双攻击范围大，适合用来清除大量杂兵，对武将使用的话威力稍弱。特殊技为神速，而且拥有分身、分身·极和延长 3 个强化技能，发动神速在分身效果的协助下连攻击和无双乱舞的攻击力可以得到大幅度的提升。修罗六星之下，俊义的战斗力还是不错的，沉着迎战，善用传书＋无双的组合，再加上俊义有三个传书的能力，善用此人者可过关，而不会用到 Aice 战法。这在没有无双模式的武将身上确实是少见的很。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

RANK1 的连攻击就相当好用，前 3 击为范围攻击，第 4 击为突刺攻击，可以很轻松的从敌群外围突入或者从敌群中突围。RANK2 追加了 3 招范围更大的攻击方式，使得连攻击更加实用，攻击过程中背后还是有空档的，敌人较多的情况下，攻击过程中随时注意调整攻击方向即可。

□/X（连攻击 RANK3）

继续追加 4 招大范围攻击方式，即使在敌群中也可以用连攻击轻易的突出包围。

□/X（连攻击 RANK∞）

左右连续挥戟大范围攻击 6 次，并且能够附加武器属性效果。

△/Y（重攻击 RANK1）

连续转身挥枪攻击 2 次，攻击判定主要在张颌身体右侧和前方，对左侧几乎没有攻击判定，使用时务必注意。



△/Y（重攻击 RANK2&3）

在身体周围出现粉红色的旋风（不会附加武器属性），对周围 360 度小范围内的敌人都有攻击判定。RANK3 继续在身体周围出现粉红色的旋风，旋风的攻击范围也有所增加，对武将使用可以很轻松的达成 4 连击。

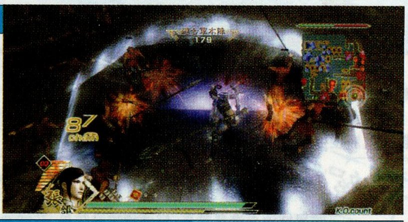


△/Y（重攻击 RANK∞）

将粉红色的旋风向正前方发出，攻击范围大，而且很容易就能形成连击。

蓄力△/Y

转身挥戟的大范围吹飞攻击，附加武器属性并且能够破坏敌人防御，出招速度较慢，与连攻击配合使用才能发挥不错的效果，连击 RANK 提升至 ∞ 后攻击方式会改为 360 度大范围的冰属性吹飞攻击，绝对值得使用！



前冲□/X＋前冲△/Y

前冲□为正前方小范围的挥枪攻击，出招速度快；前冲△为回转挥枪攻击，附加属性效果，适合在突入敌群时使用，由于张颌本身的移动速度很快，在敌群外围使用依靠前冲攻击来清除杂兵效果相当不错。

前冲□/X＋前冲△/Y（神速发动中）

前冲□的攻击方式与普通情况下的前冲□相同，不同的是神速状态下会附加冰属性效果，与敌武将战斗时依靠这招先将其冻住之后，再用连攻击攻击即可；前冲△与普通情况下的前冲△相同，只是在发动速度上稍微有所提升，实用性不大，发动神速之后还是一直使用前冲□吧。



杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击出招速度快，而且有效距离很远，击中后的追击可以对周围的敌人都造成伤害；强杀阵攻击的攻击判定位于正前方，击中敌人后的追击对 360 度大范围的敌人都会造成大伤害，缺点是出招太慢。

无双乱舞

张颌的无双乱舞是典型的范围型攻击，结束招式前会对正前方发出冰属性的冲击波攻击，最后是 360 度大范围的吹飞攻击，适合在清除大量杂兵时使用，对武将使用时也能很轻松的全部命中，但是伤害并不会太高。



技能表



能力增加类

攻击＋95	防御＋85	体力＋90	无双＋85	全能力＋20

人物技能类

脱兔：濒死状态下，人物倒地后起身 30 秒时间内，移动速度上升。
速泳：在水中游泳的速度上升。
俊足：移动速度上升。
耐雷：敌人雷属性攻击效果无效化。
传书袋：可持有 2 个传书，且传书出现率上升。
传书大袋：可持有 3 个传书，且传书出现率大幅度上升。
获书：每击破 300 人即可获得 1 个传书。
连舞 3：连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞：连舞 RANK 可提升至 ∞。
阵鼓：触发活跃状态时（我方士兵呐喊欢呼），我方战意上升的效果延长。

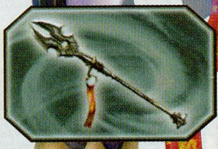
特殊技相关类

分身：发动神速时出现 3 个分身，可进行多重攻击。
分身·极：发动神速时出现 5 个分身，可进行多重攻击。
延长：特殊技持续时间增加。

张颌拥有“分身”、“分身·极”和“延长”这 3 个强化神速效果的技能，习得这 3 个能力后再发动神速即使用通常连攻击也可以在高难度下迅速清楚敌兵和击破敌将，是相当值得依靠的特殊技。张颌的技能盘推荐从左下方的防御力开始习得，习得途中的小分支可以暂时跳过，优先习得上方分支的“分身”和“分身·极”，然后再习得连舞 ∞ 这个分支的几个技能，之后就可以随意分配了。




幽玄


缭乱


玲珑

花絮

姜维的箭术

姜维是诸葛亮亲自指定的接班人（至少游戏里是这样），《三国志》里记载诸葛亮曾亲口夸他“忠勤时事，思虑精密”，至于《三国演义》就更别提了，“自幼博览群书，兵法武艺，无所不通”，还曾识破诸葛亮之计，力战赵云，这样一员大将，虽然政治上烂了一点儿（诸葛亮在川中三十多年才六出祁山，姜维十三年里就敢九伐中原，结果把蜀国元气耗空了），但军事上应该不会差，武艺更该弓马纯熟，十八般兵器无一不精才对吧！

但就是在夸姜维没边的《三国演义》里，也记载了他在武艺上的一个缺点，那就是——弓箭！请看案件重放：“……是夜兵至疆川口，前面一军摆开，为首魏将，乃是金城太守杨欣。（姜）维大怒，纵马交锋，只一合，杨欣败走，维拈弓射之，连射三箭皆不中。维转怒，自折其弓，挺枪赶来。战马前失，将维跌在地上。杨欣拨回马来杀姜维。维跃起身，一枪刺去，正中杨欣马脑。背后魏兵骤至，救欣去了。”（事出第一百一十六回，钟会分兵汉中道 武侯显圣定军山）

看看，不过是射一个逃走的无名之辈，居然连射三箭不中，气得自己把弓给撅了，箭法比起当年诸家前辈未免差得太远，有这种弓箭乱弱一把的主将，看来诸葛连弩的发明也是势在必行。

题外话：《三国志》上记载“以父囧昔为郡功曹，值羌、戎叛乱，身卫郡将，没于战场，赐维官中郎，参本郡军事”，原来，姜维的老爸叫“姜囧”……





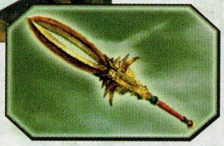


蜀

人物篇 CHARACTER

马超





铁骑尖



骏公尖



驰龙尖

盖棺定论



建业无双论坛"羽扇浣巾"国际事务讨论区[主题]又有猛将挂了

蜀汉骠骑将军马超前日病逝，终年四十七岁。

[1 楼]马超？那个在潼关杀得曹操差点逃不回来的怪物？

[2 楼]好汉不提当年勇，这十来年他一点动静都没有。被刘备给闲置啦。

[3 楼]肯定得闲置。老爸马腾还在长安，他就敢起兵和曹操打；张鲁收留了他，结果他又主动跑去投刘备——刘备这辈子就是这样东躲西藏混过来的，能重用和自己一个德行的马超？别说是"神威天将军"，就是"威震天将军"都没戏。

[4 楼]不过也挺可惜的，这位大爷够惨，满门就逃出他和马岱，听说过年都在家里哭。

[5 楼]……是够惨，可他要是不没事儿反一把，谁去杀他全家啊。

[6 楼]不是江湖传言，曹操在长安屯兵，要吞并西凉，马超他们才反的吗？

[7 楼]得了吧，老曹是想收汉中……不过后来用反间计是真的了，曹操真是出手就赶尽杀绝呀！

[8 楼]你们这些家伙怎么都向着曹魏家了？

[9 楼]反正是魏国和蜀国的老案子，我们隔着长江过过嘴瘾嘛……

综述

当年以跨绝影横扫修罗难度闻名的马超，在本作却差了不少，毕竟这次大家骑马时的攻击方式都差不多，加上孟起没有强化马上能力的特殊能力，马上优势相对于其它角色也就只剩下感觉上的优势了。马超整体的战术思想还是利用招式上的速度以及攻击范围优势逐渐拖垮敌人，因此一定要给孟起装上附带冰属性的技类型武器。面对大量杂兵时，普通攻击范围和频率都不错，另外拥有猛进＋猛进·极的他也能杀死不少杂兵，面对武将时可以用普通攻击拉开敌将和自己的距离后使用重攻击破防消减武将的体力。在修罗六星难度下，孟起几乎就处处受制了。与其用 Aice 战法蹭过去，还不如这作先不用了，等下次，相信光荣还是会把马上攻击方式进行调整的，否则孟起有愧于蜀国五虎上将军的称号了。从孟起身上可以看出这次无双确实是仓促之作。

技能表



能力增加类

攻击＋55	防御＋45	体力＋45	无双＋65	全能力＋15

人物技能类

马术：军马能力最大限度引出。	强壮：回复道具的回复效果上升。
耐雷：敌人雷属性攻击效果无效化。	耐冰：敌人冰属性攻击效果无效化。
连舞 3：连舞等级可提升至 3 级。	传书袋：可获得 2 个传书，且传书出现率上升。
斗志：无双增加量上升。	连舞 ∞：连舞等级可提升至 ∞。
获书：每击破 300 人可获得 1 个传书。	

特殊技相关类

猛进：发动神速时碰到敌方士兵即可对其造成大伤害。
大喝：特殊技发动时对周围发出气绝效果的斗气。
猛进·极：发动神速时碰到敌方士兵即可将其击破。
延长：特殊技持续时间增加。

即便是马上战优势不明显的本作，优先给马超点出马术也是理所当然的吧，况且有好马的情况下，初级的马超还是可以在马上杀死不少人的。剩下的目标就是在 LV16 的时候习得"连舞 ∞"，这条路上也顺便大幅增加了马超自身的攻击力，随后将下边的获书习得，再点亮旁边的防御力＋20，最后再习得技能表上侧的"传书袋"和"斗志"即可。



技能表



能力增加类

攻击＋85	防御＋65	体力＋85	无双＋80	全能力＋20

人物技能类

耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。　　脱免:濒死状态下,人物
倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
开书:战斗开始时就持有 1 个传书。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
威吓:奇袭容易成功,成功后敌人混乱持续时间增加。
耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。
增进:一时效果道具持续时间增加。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。

特殊技相关类

战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。
转岩:落石有效范围增加。
转岩·极:落石有效范围大幅增加。
延长:特殊技持续时间增加。

庞统的技能路线非常简单,就上下 2 条,建议先走上面一条,首先学会“连舞 3”,这时庞统的△重攻击已经附带一招旋风了,可以在敌阵前发挥威力。然后花 3 点学会“开书”,以落石增强对杂兵的伤害能力,再花 3 点学会“传书大袋”,进一步增加传书获得几率,在落石的辅助下庞统才有可能直接冲入敌阵。之后向着“连舞 ∞”走,学会后庞统的普通□连击会变得好用一点,路上还能学会“延长”。之后再返回学会“获书”,最后将剩余点数逐一补完。





庞统

物篇

CHARACTER



风神杖



梦幻杖



烈风杖

盖棺定论



大汉通讯社驻许都记者手记：昨天晚上西南局的弟兄刚发来消息,说刘备那个外号"凤雏"的军师庞统在攻蜀时被箭射死了,今天上午就接到通知,说魏王要借这件事儿大炒一把,让媒体都开始造势。开始还有点奇怪,心说不过是死了个谋士,怎么搞得这么大呢?同事告诉我:"你忘记那个庞统当年在赤壁干过什么事了?"哦对,就是他忽悠丞相把舰队用铁索连在一起,给那把火添了最后一把柴,丞相的南征大军逃回来一半都不到,丞相这个人很记仇的,前些年周瑜病死,他就让许都各大媒体挖了人三天疮疤,什么赔了夫人又折兵的,看来对庞统也是同一待遇了。

那就炒吧,回头找了找资料,发现庞统这老兄的漏洞还真多:小时候"朴钝,未有识者",于是去见擅长点评人的司马徽,老头子正在采桑,被庞统堵在树上"共语自昼至夜",直到司马徽夸他是南州前几位才罢休;后来换他评论别人的时候,他就当好好先生,"每所称述,多过其才",还说什么多宣扬好的,可以劝人向善。再仔细看,似乎也没别的事迹,就是蒙了丞相一把马上去投奔刘备,刘备让他去当县令,不知道这老兄嫌官小还是不擅长,"在县不治,免官",好在他人缘广,找鲁肃和诸葛亮开了介绍信,跟刘备进川……然后死掉了!

面对此人,哭笑不得,问同事:"此人何德何能,可曰'凤雏',与孔明齐名?"同事答:"'雏'者,未成也,说不定就是个孵不出来的凤凰蛋,怎与卧龙相论?"

我无话可说。

综述

卧龙、凤雏得一可安天下,可见庞统是和诸葛亮齐名的著名军师,但在游戏中可不是这样,比起诸葛亮的超强力火计,庞统的落石只有两个增加范围的“转岩”和“转岩·极”,虽然还有一个“延长”以增加时间,但就是没有增加威力,再加上落石在平地上滚不起来,大大限制了实用性。由于庞统的攻击都为正前方和远距离攻击,千万不要孤身陷入敌阵,尽量保持身处敌阵之前用△重连击是庞统对杂兵的主要攻击手段,对敌将则破防后普通连击。由于攻击距离短,建议用带“真空波”、“一闪”的冰属性标准武器增大攻击范围。庞统的无双乱舞收招非常不安全,只能打飞正前方一线上的敌人,周围的敌人就要靠紧急回避来躲开了。招式类似张角,所以同样在最高的修罗六星难度下,庞统是不敢贸然行动的,骑马用 Aice 战法都危险。想起来,还是原来靠无双增加速度快得庞统比较强。



盖棺定论

大汉通讯社讯：据不愿透露姓名的军方人士表示，大汉最大的非法武装组织黄巾党最高头目张角，日前已确认在河北广宗病死。

官方确信，张角在今年年初的黄巾大暴动中，起了关键性、决定性的煽动和带头作用，他以“大贤良师”为代号，与他的两个兄弟张梁、张宝经过十余年的地下组织策划，以“苍天当死，黄天当立”的反动口号为指导，聚众十余万，企图冲击洛阳，取代大汉中央政府，影响极其恶劣，并直接造成大量农田荒芜和今年的饥荒。

张角等人的煽动极具隐蔽性和欺骗性，据前线俘虏交待，张角本人自号“天公将军”，手持一根喷火杖，头戴一顶招魂帽，平素披头散发，行一些“撒豆成兵”“呼风唤雨”的巫蛊之事，故得愚民相从，但是在灵帝陛下的英明指导下，以大将军何进为首的各路朝廷军队和心向朝廷的义军对黄巾党进行了坚决痛击，目前已经有力遏制了其发展势头。

该人士表示，黄巾党本已士气低落，又缺乏训练和组织，灭亡是迟早中事，张角的死亡则是对黄巾党的又一次沉重打击，定然会加速黄巾党的覆灭。受此消息影响，洛阳和长安股市今天一路上扬，在前方作战的皇甫嵩、朱隽等军方高级官员也表态，将抓住这次机会，争取一鼓作气击败黄巾党剩余势力，为灵帝陛下登基十三周年献礼。

综述

大贤良师的大部分攻击都会自带炎属性，或者直接是使用火球攻击，但本作中炎属性效果被弱化不少，所以张角并不算特别好用的武将。对武将：周围杂兵不多的话使用重攻击即可，杂兵数量多的话还是老老实实用连攻击吧。对杂兵：使用连攻击即可，但攻击过程中需要根据杂兵位置随时改变攻击方向，要尽量避免太过于深入敌群，如果敌人太多的话就只能用无双来解围。无双乱舞攻击范围不错，但是收招攻击威力太低，只适合用来清除杂兵。以上心得自然不适用修罗六星难度，在那个地方，大贤良师的各种缺点就暴露无遗了。特殊技为火计，可以习得延烧和业火 2 个强化技能，但是没有延长技能，只能算是高不成低不就的火计水平。说句题外话，大贤良师这类，光荣的制作思路一直都是魔法师的感觉，这可能是因为国际市场的认知关系，不过个人认为参考法术道士的思路会更好。



招式分析

□/X（连攻击 RANK1&2）

左右连续挥杖攻击 4 次，由于攻击速度不快，而且攻击过程中身体两侧都会出现空档，所以绝对不能让张角一上来就冲锋陷阵的，不过张角连攻击过程中移动的距离相对较远，在敌群外围边走边打还是不错的选择。RANK2 追加的 4 招攻击范围都相对不错，让张角在敌群中一边攻击一边更改攻击方向，这样就能弥补各方向的空档，对武将的话则可以很顺利的连击下去。

□/X（连攻击 RANK3）

再次追加 4 招攻击范围较大的挥杖攻击，总而言之，使用张角的连攻击时注意调整攻击方向即可。

□/X（连攻击 RANK∞）

连续 6 次大范围挥杖攻击，附加武器属性效果，而且在挥杖时还会往前方发出火球，在与敌人相隔一定距离时使用会很有趣的。

△/Y（重攻击 RANK1）



向正前方发出 1 个火球，然后再挥杖向空中攻击，挥杖攻击会附加武器属性效果，攻击范围相对较小，不适合在敌群中使用，不过大家可以尝试在与敌武将 1 对 1 的时候，在远处用火球来屈死敌武将。

△/Y（重攻击 RANK2）

在前方制造 1 道火柱，对敌人造成炎属性伤害，火柱的出现位置与张角相隔了一定距离，无法对近身的敌人造成伤害。

△/Y（重攻击 RANK3）



在身体周围产生旋风，对 360 度范围的敌人都能造成伤害，而且之后还能用连攻击继续攻击浮空的敌人，是张角少有的大范围攻击招式缺点是出招速度慢，高难度下在敌群中很难能用得出来。

△/Y（重攻击 RANK∞）

在正前方制造一个巨大的火球，对周围的敌人都能造成炎属性伤害，攻击力没有想像中的高，而且使用后露出的破绽比较大，在高难度关卡中实用度不高。

蓄力△/Y



向周围发出数个火球，出招速度慢，只能用来配合连攻击使用，连舞 RANK 提升后发出的火球数量会随之增加，发出的火球是打不到近身敌人的，这一点务必注意。由于本作中火属性的攻击效果被削弱，所以这招实用性不高。

前冲□/X＋前冲△/Y



前冲□为前方小范围挥杖攻击，出招速度快，可以在追赶敌方武将时使用；前冲△则是将杖抛出，使其在自己周围旋转数圈并且攻击，附加属性效果，太靠近敌人的时很容易出现攻击落空的情况，使用时务必注意。

杀阵□/X＋杀阵△/Y

弱杀阵攻击的攻击判定是正前方位置，击中敌人后追加攻击可以对前方的敌人都造成伤害，相当实用；强杀阵攻击则是在用杖击中敌人后再将敌人用火球击飞，攻击力很高。

无双乱舞



张角的无双乱舞攻击次数不多，但是在无双过程中张角会一边移动一边攻击，所以在敌群中使用还是能击破很多杂兵的，对武将也能很容易全部命中，不足的是结束招式的几次火柱＋火球攻击也无法造成太高的伤害，收招时背后就会出现破绽，只适合在混战时用来清除周围的杂兵。

技能表



能力增加类				
攻击＋85	防御＋85	体力＋105	无双＋75	全能力＋15

人物技能类
耐炎:敌人炎属性攻击效果无效化。
耐冰:敌人冰属性攻击效果无效化。
耐雷:敌人雷属性攻击效果无效化。
阵鼓:触发活跃状态时(我方士兵呐喊欢呼),我方战意上升的效果延长。
脱兔:濒死状态下,人物倒地后起身 30 秒时间内,移动速度上升。
传书袋:可持有 2 个传书,且传书出现率上升。
传书大袋:可持有 3 个传书,且传书出现率大幅度上升。
增进:一时效果道具持续时间增加。
获书:每击破 300 人即可获得 1 个传书。
连舞 3:连舞 RANK 可提升至 3。
连舞 ∞:连舞 RANK 可提升至 ∞。
调教:可以让虎、狼等猛兽一定时间内协助我方战斗。

特殊技相关类
业火:火计造成的伤害增加。
延烧:火计有效范围增加。
战术指挥:武将发动特殊技时,我方战意上升,且我方击破数加算在武将身上。

张角的技能盘中提升火计威力和提升火计范围的技能各有 1 个,都习得之后张角的火计还能算得上不错的水平,但是主要的攻击方式还是需要依靠自身的能力。

张角初期推荐从上方有 7 个增加防御力+业火的这条技能树开始习得,这样能够让招式性能较为平庸的张角在初期就有较高的防御力,习得连舞 3 之后就可以走下方有数个增加攻击力的技能树,顺便将传书袋、延烧和增进 3 个技能习得,连舞 ∞ 可以留到最后再习得。





弓箭使用心得

尚香和月英,是本作中最强的二人组,弓箭手也可以说是本作中的杀人利器。别的角色去挑战修罗六星难度都还有很大的危险性,而两位弓箭手则不然,只要有一定的操作技巧,修罗六星难度都有点意犹未尽的感觉。

用好弓箭的几个要素,第一距离!两位弓箭的防御力很低,血也不长,要保证她们不受伤害的要旨就是掌握好距离。毕竟弓箭的□攻击是属于平行射击,只要面前能看到的敌人,属于同一水平线,连续造成伤害不是问题。当然,会有玩家说,如果连舞无限后,能抵住一个武将,□攻击中一个波次同时命中其五支箭的话,伤害出奇的高,再配合一闪的特技,秒杀武将并不是梦。这种说法没错,我本人也属于在非修罗难度下,经常这么干的玩家,但经过无数次修罗六星的尝试,我可以负责任的告诉你,抵近射击导致游戏危险性高过于刀尖上跳舞。



用好弓箭的第二个要素是连舞!连舞无限后的弓箭□攻击才能发挥最大效果。所以我们建议,在游戏开始的时候,能够就近找到华佗膏,就去吃再带一匹连舞维持的马,这样才能在轻松搞定之后的战斗。

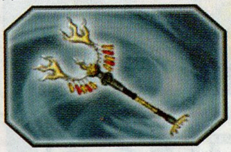
第三要点就是地形!弓箭系的□攻击都基本属于平行射击,所以尽量在平整的地形范围内战斗,而不要在有地形差的地方展开。这里就有个疑问,有些关,比如五丈原之战,地形差的地方很多,这里给你一个建议,与其靠无双增加的马来攒满无双,下马用无双射他们,还不如把敌人向其前进方向中最近的平整地形上引导,骑马吸引他们过来再消灭之,也比地形差比较大的时候生拼要强得多。

弓箭系第四使用心得就是心态!实际上心态的平静体现在很多地方:

- 当敌人聚集成群的时候,你处在有力形式下,用□连续攻击对手,这时候无双攒满了,你是立即放无双,追求单位时间内最大杀伤敌人,还是继续用□攻击,等危险时刻到来再用无双救命?
- 当你攻击的武将群中,几个主将的体力接近死亡,而这时候他们已经逐步靠近到危险距离,这时候你是搏命在原地射死他们,还是按部就班的继续后撤,继续普通攻击?
- 当周围敌人的数量很少,而你又拥有满血和满无双,你是否会放弃□攻击,转而用相对华丽的其他攻击方式呢?

我想答案不言而喻了,你只有在任何时刻都拥有一刻平常心,才能保证最大限度发挥威力。


火神杖


火天杖


火诛杖



张角

他

地图＋战场目标完成方法

本次的地图我们换了一种模式，每关都配属一张彩色的地图吗，主要是给玩家看马鞍的位置，加血的位置，以及区域名称＋地形高低差的。而黑白图是为了标明战场目标完成的行动路线。每张代表一个势力，所以一个战场您最多可以看见四张黑白图，便于大家查找。这里要特别说明，战场目标的完成路线是我们的个人战斗的心得，而且战场目标完成的文字解说也属于个人心得，如果有您认为不是最简短路线存在，请谅解，毕竟这只是我们自己玩的心得，而这次没有时间去掐表计算。

■ ••• 华佗膏

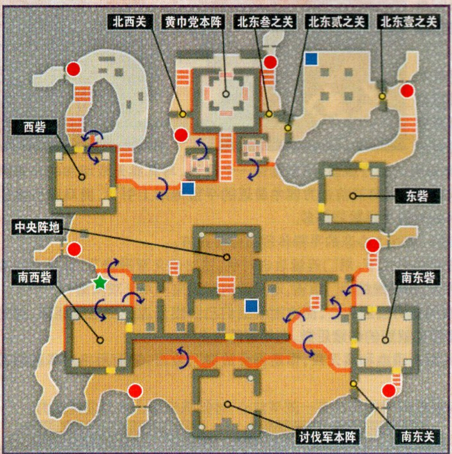
★ ••• 马鞍

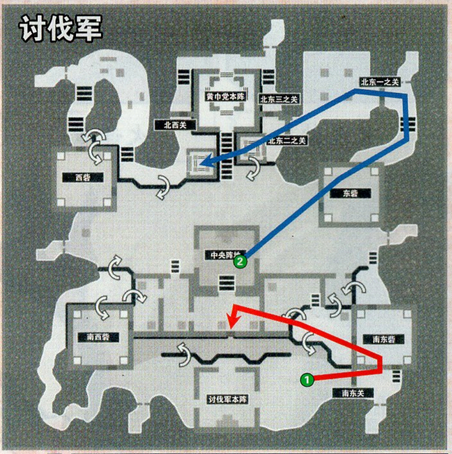
● ••• 肉

地形示意图

高 ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ 低

黄巾之乱之战





讨伐军

关卡难度 黄巾之乱

目标 1	5 分钟以内放下跳ね桥
达成武勋	300

从左路或右路绕到吊桥处（根据所选武将所属势力不同，初期位置会有所变化），攻击吊桥将其放下就能达成目标，途中的敌方据点让友军制压即可。

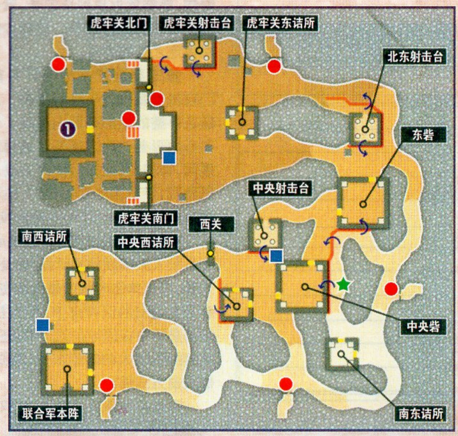
目标 2	15 分钟以内玩家武将击破张梁、张曼成，并且停止沙尘
达成武勋	300

制压中央据点后从右侧道路向上前进，在右上方击破张曼成，破坏黄巾党本阵前阶梯左右两侧的祭器就能停止沙尘，之后再将张梁击破即可达成目标。

目标 3	20 分钟以内以皇甫嵩、朱俊在黄巾党本阵的状态下胜利
达成武勋	300

目标 1 和目标 2 完成后即可让皇甫嵩和朱俊进入黄巾党本阵（可在情报画面中确认 2 人是否进入黄巾党本阵），之后尽快将张角击破就能达成目标。

虎牢关之战





连合军

关卡难度 虎牢关

目标 1	10 分钟以内制压中央射击台、北东射击台
达成武勋	300

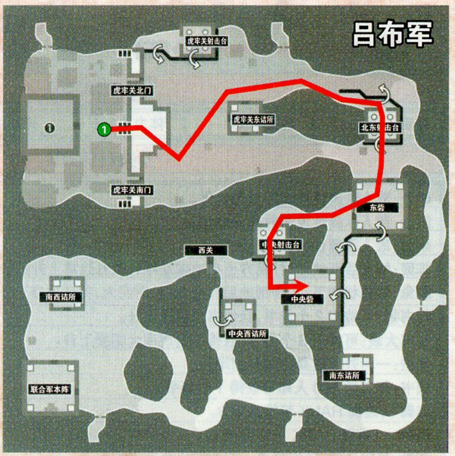
沿着地图上标注的路线进攻即可，制压 2 个射击台即可达成目标，途中的据点和敌方武将都可以亲自搞定。

目标 2	15 分钟以内虎牢关北门或南门开门
达成武勋	300

首先将北门或南门外的敌方武将和守备兵长全部击破，然后利用梯子爬上城墙，将城墙上的弩炮破坏（北门和南门各有 4 门弩炮），在城门被攻破之前进入城内击破其他武将，并且制压城墙右上方的射击台，等待我方冲车将任一城门攻破后即可达成目标。

目标 3	玩家武将击破吕布
达成武勋	1000

吕布在虎牢关北门或南门开门后即会出现（在先开门的城门前骑赤兔马出现），将其击破即可达成目标（由于吕布实力相当强，如果没有信心挑战的话则可以直接进入董卓本阵，将董卓击破过关）。



吕布军

关卡难度 虎牢关

目标 1	15 分钟以内玩家武将击破刘备、孙权、董卓、袁绍、张角
达成武勋	300

刘备和孙权 2 人在最初防守城门时即可击破，之后沿路线依次击破董卓、袁绍和张角即可达成目标，中途出现的敌方援军一定要全部击破，以免城门被其突破。

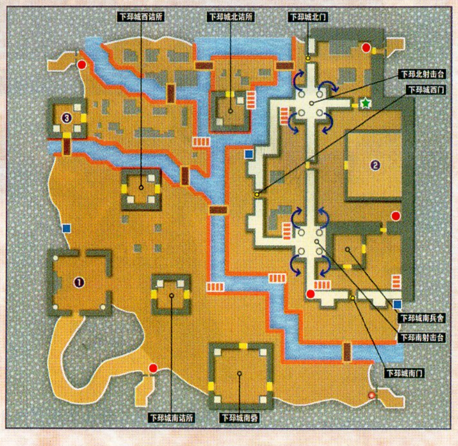
目标 2	虎牢关北门和南门未被突破
达成武勋	300

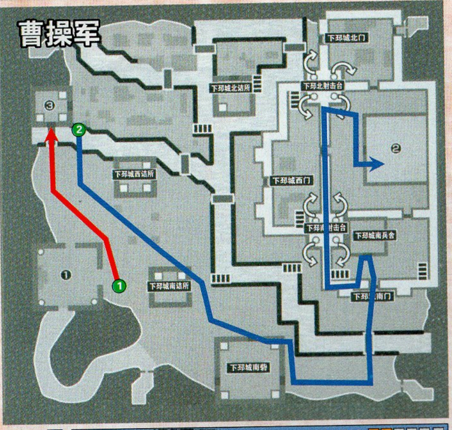
战斗开始时迅速击破刘备和孙权率领的几个攻打城门的军团，之后再沿途将敌援军武将和单独进攻城门的敌将击破就能确保城门不被突破。

目标 3	自军军团未败走
达成武勋	500

整场战斗中尽快击破敌方武将，确保我军士气一直处于优势，一旦出现我方武将苦战的信息时务必立刻前往救援，由于本关难度较大，第 1 次未必能够成功达成该目标，多试几次即可。

下邳之战





曹操军

关卡难度

下邳之战

目标 1	5 分钟以内下邳城西门或南门开门
达成武勋	300

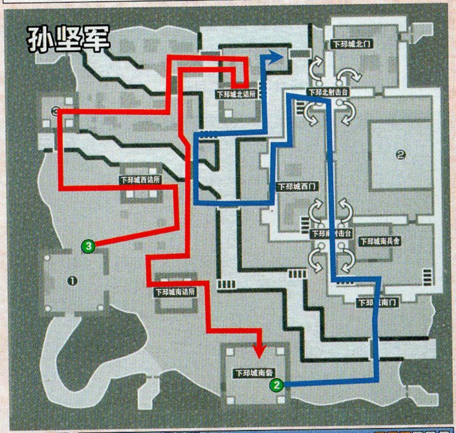
本关不需使用正常的攻城方法来开门，战斗开始后制压左上方水门守卫所即可让下邳城浸水，西门和南门同时开门。

目标 2	15 分钟以内制压下邳城内所有据点
达成武勋	300

下邳城浸水后不久吕布即会开始进军，此时不用理会吕布，将右下方敌援军袁术击退后再进入下邳城将各据点制压即可达成目标（正常情况下己方部队就能制压 2～3 个据点）。

目标 3	10 分钟内玩家武将击破张辽、貂蝉
达成武勋	500

张辽会主动从下邳城中出击，在其出城后将其击破即可，貂蝉则会在吕布开始进军后开始往城外移动，击破貂蝉即可达成目标。



孙坚军

关卡难度

下邳之战

目标 1	孙策、孙权、周瑜未败走
达成武勋	300

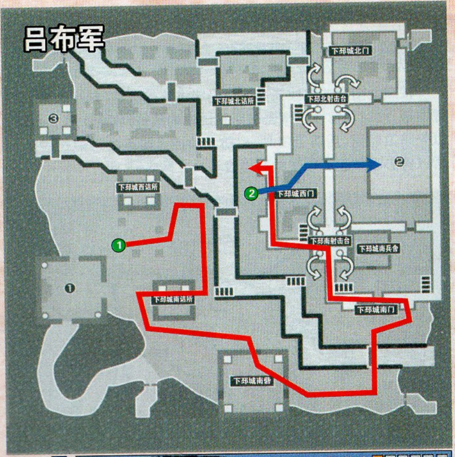
快速杀敌并且制压敌军据点，保证我军士气处于优势，在吕布开始突击后不要让上述 3 人单独与吕布交战。

目标 2	孙坚军本阵未被敌军侵入
达成武勋	300

玩家不需要攻入下邳城，将城外进行游击作战即可，将下邳城外的据点全部制压后再将右下方出现的袁术军击退，下邳城西门或南门开门后，吕布就会从下邳城北门出城突击孙坚军本阵，在北门外拦截住吕布将其击破即可。

目标 3	15 分钟以内确保自军据点数达到 6 个
达成武勋	500

战斗开始后沿着图中所示路线制压 3 个据点，右下方的 2 个据点交给己方部队，如果上方 3 个据点制压后右下方 2 个据点还未制压的话，再亲自前往制压即可。



吕布军

关卡难度

下邳之战

目标 1	10 分钟以内诱导貂蝉、张辽进入下邳城内
达成武勋	300

战斗开始后先击破孙乾和刘辟，让张辽到达下邳城西门，然后制压下方的两个据点并且击破糜竺、糜芳和陈登，使貂蝉到达下邳城南门，分别将南门外和西门外的敌方武将以及守备兵长击破，然后利用梯子上城墙破坏南门和西门的弩炮（共 4 门），之后进入城内制压各据点，待城门被攻破后诱导貂蝉和张辽进入下邳城内即可达成目标。

目标 2	玩家武将击破关羽、张飞后，制压刘备军本阵
达成武勋	300

如果玩家制压了下邳城北诘所的话，就能将关羽引出先将其击破，这样可以避免同时与 3 兄弟战斗，进入下邳城后再将张飞击破，并且制压刘备本阵即可达成目标（在这之前不能击破刘备）。

目标 3	15 分钟以内玩家武将击破敌军军团 10 个以上
达成武勋	500

在完成目标 1 和目标 2 的过程中尽量多的击破敌军武将即可，由于本关敌方武将数量不少，很容易达成该目标。

吴郡平定战



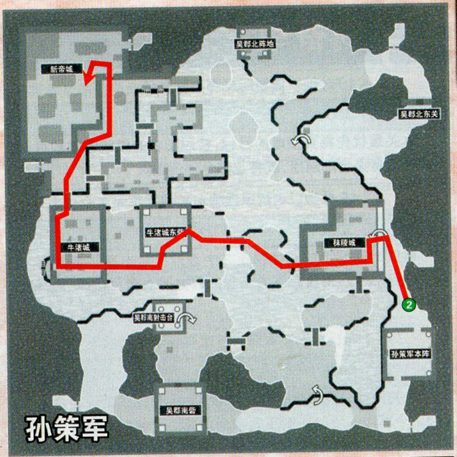
孙策军

关卡难度

吴郡平定

目标 1	孙权、周泰未败走
达成武勋	300

由于本关难度不高，所以只需快速制压敌方据点，保证我军士气始终处于优势就能确保此 2 人不会败走（袁术军出现后周泰可能会出现危机，迅速前往救援即可）。



目标 2	10 分钟以内击破数 500 以上达成
达成武勋	300

按照图中所示的路线一路制压据点，在制压牛渚城时就能达成目标。

目标 3	10 分钟以内制压吴郡北阵地、吴郡南射击台
达成武勋	500

这两个据点都不需要玩家亲自去制压，只需按照图中所示路线迅速制压敌方据点即可保证我方部队的进军速度，顺利制压 2 个据点（如果在袁术军出现时我方部队还未制压吴郡北阵地的话，玩家可以亲自前往制压）。

袁术讨伐战





刘备军

关卡难度

目标 1 10 分钟以内制压吴郡南射击台

达成武勋 300

本关最优先需要完成的目标，按照图中的路线移动即可，途中的据点务必全部制压，武将也都全部击破。

目标 2 15 分钟以内玩家武将击破敌军军团 7 个以上

达成武勋 300

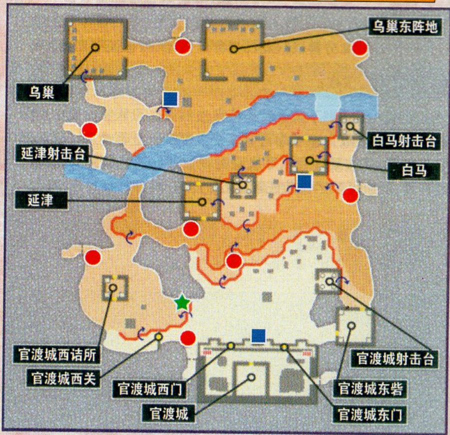
按照地图所示的路线制压 3 个据点并且击破 4 名武将，之后完成目标 1 后再将右下方出现的敌方援军武将全部击破就能达成目标。

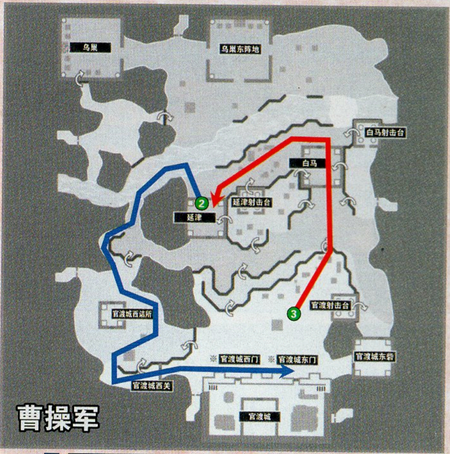
目标 3 制压袁术军本阵时自军有 9 个军团以上生存

达成武勋 500

本关开始时我军只有 9 个军团，孙策军援军出现后会增加到 12 个军团，所以在制压袁术军本阵时我军很容易有 9 个军团以上生存，需要注意的是在进入袁术军本阵后一定要先制压本阵，而不能先将袁术击破。

官渡之战





曹操军

关卡难度

目标 1 玩家武将击破文丑或颜良

达成武勋 300

战斗开始后前往白马，击破进攻白马的武将后再击破颜良即可达成目标，也可以先前往延津击破文丑来达成目标。

目标 2 官渡城西门和东门未被突破

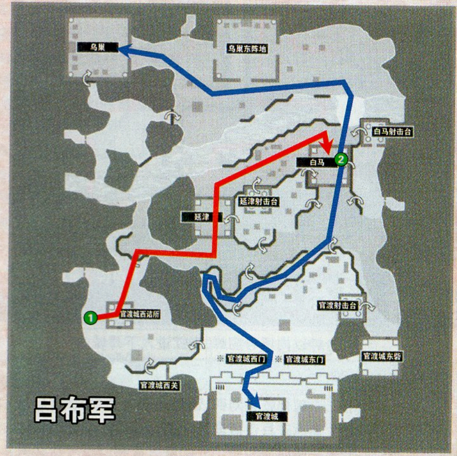
达成武勋 300

目标 1 和目标 3 完成后如果我军士气占绝对优势的话，可以直接冲入袁绍本阵将袁绍击破即可达成目标；若否，则可以返回官渡城门前将进攻官渡的武将全部击破后再进军袁绍本阵。

目标 3 延津、白马未陷落

达成武勋 500

按照地图中的路线先前往白马将进攻的敌将（包括颜良）全部击破，然后再前往延津击破所有进攻的敌将（包括文丑），也可以先防卫延津、后防卫白马，后防卫的据点陷落的可能性较大，所以务必骑乘速度较快的马出战。



吕布军

关卡难度

目标 1 15 分钟以内制压延津、白马

达成武勋 300

战斗开始后沿地图中路线依次制压延津、白马即可达成目标。

目标 2 制压乌巢、官渡城

达成武勋 300

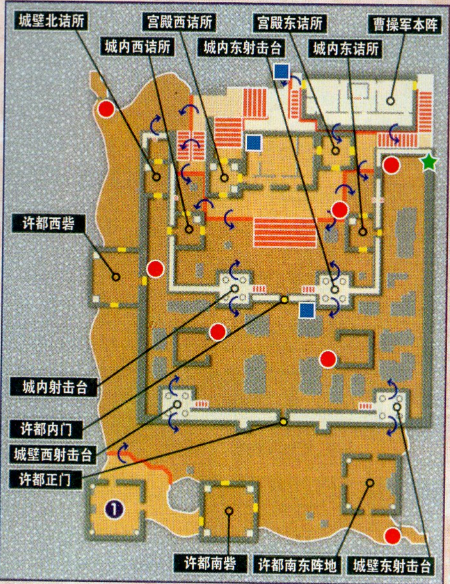
完成目标 1 后玩家可以选择乌巢和官渡城中任意 1 个亲自前往制压，另一个则交给自军部队制压即可。

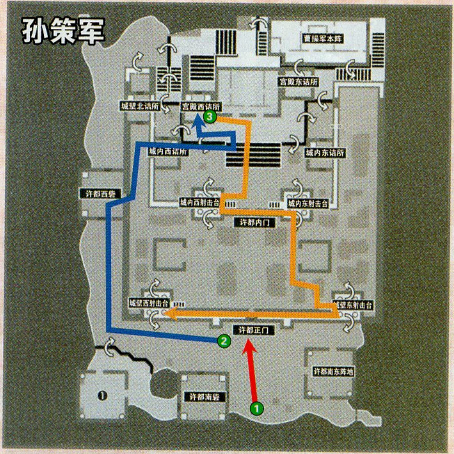
目标 3 击破数 1000 以上达成

达成武勋 500

战斗中尽可能的多击破敌兵，制压据点时尽量攻击杂兵，不要通过击破据点兵长来制压据点，这样在达成胜利条件之前就能达成目标。

许都侵攻战





孙策军

关卡难度

目标 1 5 分钟以内许都正门开门

达成武勋 300

战斗开始后将正门前的守备兵长全部击破后就让我方部队自行攻门吧，运气好的话在 5 分钟内即可攻破城门（要想同时完成 3 个目标的话在目标 1 只能消耗击破守备兵长的时间，之后必须尽快完成目标 2）；如果只是单纯要完成该目标的话可以在击破守备兵长后利用梯子爬上城墙，将城墙上的弩炮破坏，这样的话 5 分钟内肯定能攻破城门。

目标 2 5 分钟以内制压许都西砦、宫殿西诘所

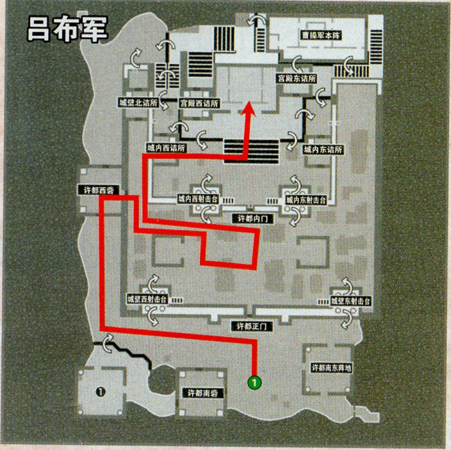
达成武勋 300

沿着地图上的路线制压 2 个据点即可达成任务，由于时间紧迫，途中不必理会敌方武将。

目标 3 10 分钟以内制压所有射击台

达成武勋 300

完成目标 2 后先制压城内的东西 2 个射击台，之后再前往城壁制压东西 2 个射击台即可达成目标。



吕布军

关卡难度

目标 1 15 分钟以内玩家武将击破许褚、曹丕、甄姬、曹仁

达成武勋 300

按照地图上所示的路线进攻，并且将上述 4 人击破即可达成目标。

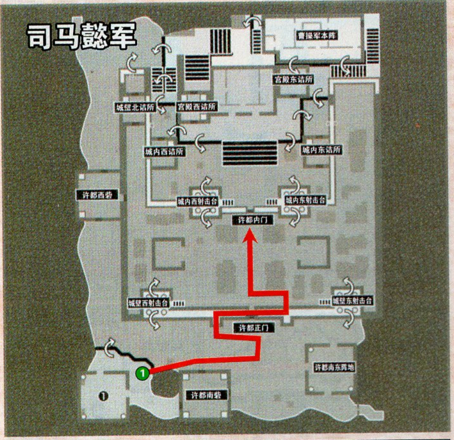
目标 2 吕布军本阵未被敌军侵入

达成武勋 300

按照地图上所示的路线进攻，一路击破敌方武将并且制压敌方据点，确保我方士气优势即可保证本阵的安全，一旦有敌方武将接近本阵周围的其他据点时，一定要迅速返回将其击破。

目标 3	玩家武将体力维持在 50% 以上
达成武勋	500

考验玩家技术的目标，如果不能在高难度下达成这个目标的话就选择比较简单的难度来达成吧。



司马懿军

关卡难度

目标 1	10 分钟以内许都内门开门
达成武勋	300

战斗开始后迅速击破正门前守备兵长和城墙上跳下的武将，然后破坏城墙上的弩炮，之后即可以先从进入城内，击破城内武将和守备兵长，待正门被攻破后我方工兵即可进入城内开始攻击内门，击破内门即可达成目标。

目标 2	司马懿军本阵未被敌军侵入
达成武勋	300

本关曹操军并不会主动向我军本阵进攻，只需在进军过程中逐个制压敌方据点，击破敌方武将即可保证本阵的安全。

目标 3	自军军团未败走
达成武勋	300

按照地图中的路线迅速击破途中的敌方武将，目标 1 完成后直接冲到曹操本阵将曹操击破即可达成目标（如果逐个击破敌方武将并且占领据点的话，反而容易发生在最后群殴曹操时我方武将被曹操的无双乱舞击破，所以完成这个目标时还是选择直突曹操的方法比较稳妥）。

长坂之战



曹操军

关卡难度

目标 1	击破数 300 以上达成
达成武勋	300



按照地图所示的路线移动，一路上尽量多的击破敌兵，这样在最后到达地图下方被关羽制压的据点时就能达成 300 人击破。

目标 2	玩家武将击破张飞
达成武勋	500

本关的张飞实力可比虎牢关的吕布，当然前提是张飞一直守在桥头的时候，发生刘备让张飞撤退的事件后张飞的实力即会下降，如果在斗气状态下无法击破张飞的话，就在这个时候搞定三爷吧。

目标 3	未击破避难民
达成武勋	500

在攻击敌兵时注意不要攻击民队长即可（击破普通避难民是不会有什么影响的）。



刘备军

关卡难度

目标 1	击破数 300 以上达成
达成武勋	300

按照地图所示的路线救援避难民，并且尽量多的击破敌兵和制压敌方据点（地图下方的 3 个据点可累积较多的击破数）。

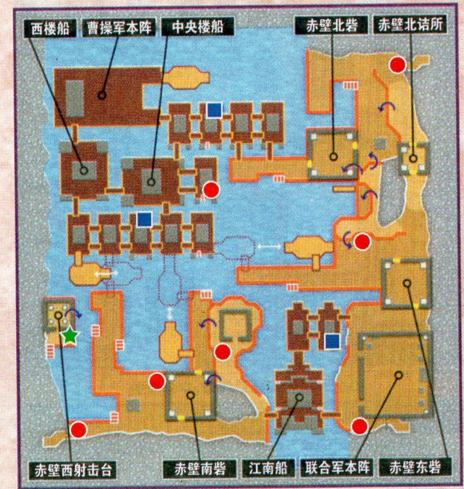
目标 2	避难民 2 个军团以上到达船着场
达成武勋	300

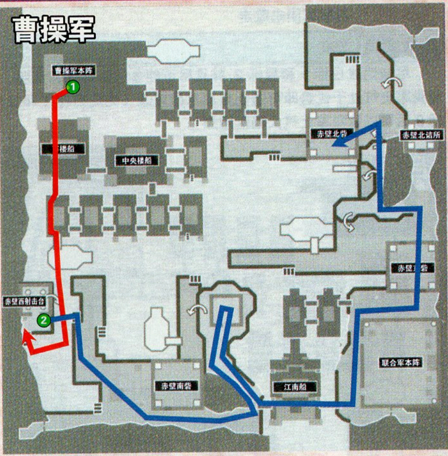
参见目标 3。

目标 3	全避难民到达船着场
达成武勋	500

按照图中的路线迅速与各个位置的避难民汇合即可让避难民开始逃亡，与避难民汇合时务必将周围的敌兵和武将击破，以累积击破数（由于避难民很容易败走，所以本关务必骑乘速度高的军马出战，以确保能够快速救援避难民）。

赤壁之战





曹操军

关卡难度

目标 1	5 分钟以内制压赤壁西射击台
达成武勋	300

战斗开始后从船上跳到水中，沿地图上所示路线到达左下方射击台，将其制压即可达成。

目标 2	10 分钟以内制压赤壁北砦、赤壁东砦
达成武勋	300

目标 1 完成后沿地图所示路线先击破祭坛处的诸葛亮，然后再依次制压赤壁东砦和赤壁北砦即可达成目标（务必骑乘速度快的军马出战，一般情况下北砦依靠我方部队制压即可）。

目标 3	玩家武将体力维持在 70% 以上
达成武勋	300

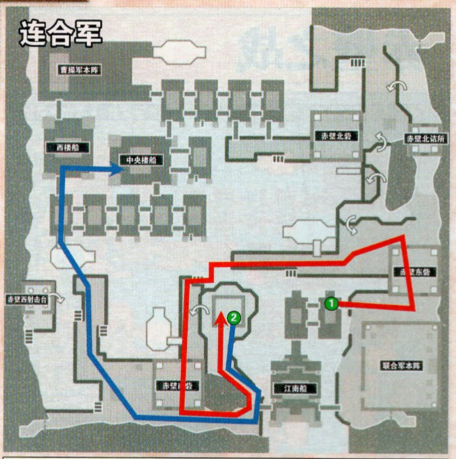
击破诸葛亮、庞统和黄盖将吴军火计伤害减少到最低，这样就能避免因火计的影响使体力减少到 70% 以下，至于与敌方武将战斗时的体力维持，就需要考验玩家个人的技术了。

连合军

关卡难度

目标 1	黄盖火计成功
达成武勋	300

黄盖火计成功的必要条件是诸葛亮东南风祈祷成功，战斗开始将前往祭坛的敌方武将全部击破后即可让诸葛亮自行祈祷，祈祷成功后黄盖即会开始准备火计，保证我军士气处于优势即可让黄盖成功发动火计。



目标2 10分钟以内制压西楼船、中央楼船

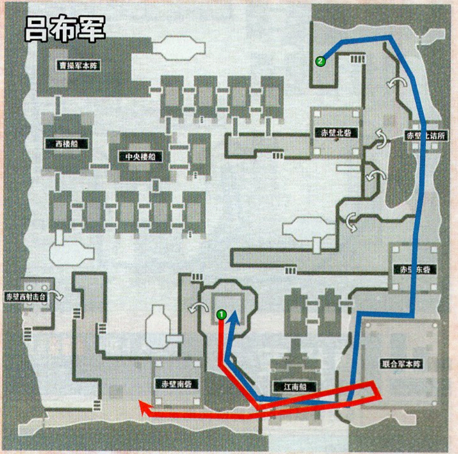
达成武勋 300

击破前往祭坛的敌方武将后沿地图所示路线前往曹操军阵地，制压2个据点即可达成目标。

目标3 自军军团未败走

达成武勋 300

尽快达成目标1和目标2，并且尽可能多的击破敌方武将，使我军士气处于优势即可避免自军军团败走（完成目标1和目标2后可以让我军士气大幅度增加）。



吕布军 关卡难度

目标1 10分钟以内玩家武将击破曹操、孙权

达成武勋 300

达成目标2后前往孙权军本阵击破孙权，之后曹操即会开始向孙权军本阵进军，此时只需在赤壁南砦附近等待曹操到达并且将其击破即可达成目标。

目标2 玩家武将击破诸葛亮

达成武勋 300

诸葛亮在祈祷成功后即会撤退，所以战斗开始后要首先将其击破，战斗开始后按照地图所示路线前往祭坛将其击破即可达成目标。

目标3 自军军团未败走

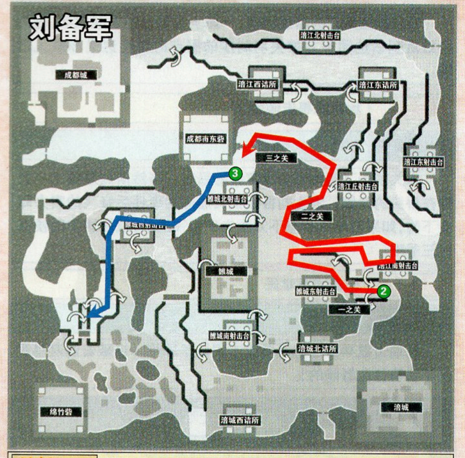
达成武勋 300

本关我军共6个军团，除玩家外的5个军团都会一直跟随玩家武将的进军路线移动，所以只需一路快速击破敌将，制压据点即可保证自军军团的安全。

成都制压战

刘备军 关卡难度





目标1 10分钟以内制压涪江北射击台、涪江南射击台

达成武勋 300

涪江南射击台在完成目标2的过程中即可制压，涪江北射击台则交给我方部队前往制压即可，如果在救出庞统之后北射击台还未被制压的话，就由玩家亲自去制压吧。

目标2 10分钟以内制压壹之关、贰之关、叁之关

达成武勋 300

战斗开始后按照地图所示路线制压3关即可达成目标，途中需要将涪江南射击台制压（也可以将叁之关交给我方部队制压，玩家前往地图上方制压涪江北射击台）。

目标3 庞统未败走

达成武勋 300

完成目标2后往落凤坡所在位置移动，待张任出现后迅速将其击破即可保证庞统的安全（由于本关来回移动的距离较远，务必骑乘速度快的军马出战）。

荆州之战

吴军 关卡难度

目标1 10分钟以内玩家武将击破赵云、马超

达成武勋 300

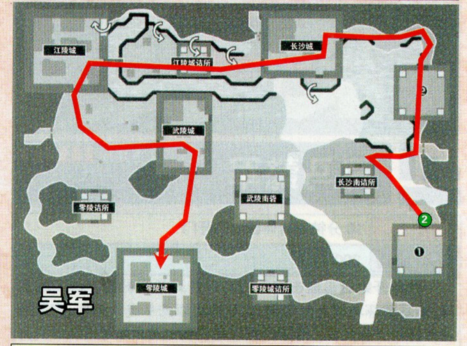
按照地图所示路线进军，在江陵城诸所附近击破赵云，武陵城附近击破马超即可达成目标。如果在上方战斗的时间拖得太久的话，马超有可能被我方部队击破，务必注意。

目标2 15分钟以内制压武陵城、零陵城、长沙城

达成武勋 300

战斗开始后先将长沙南诸所附近出现的伏兵击破，然后按照地图所示路线进军，依次制压长沙城、武陵城和零陵城即可达成目标（正常情况下，零陵城会由我方部队制压成功）。途中经过江陵城时不必恋战，直接骑马从下方城门出城即可。

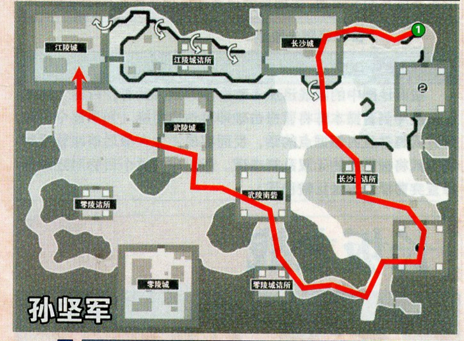




目标3 胜利时自军有10个军团以上生存

达成武勋 500

击破最初出现的伏兵军团，并且快速制压各个据点，击破敌方武将，确保我军士气处于优势即可保证自军军团的存活率。



孙坚军 关卡难度

目标1 10分钟以内击破数500以上达成

达成武勋 300

本关敌军数量相当多，按照地图中的进军路线在5分钟左右就能达成目标。

目标2 10分钟以内玩家武将击破关羽、张飞

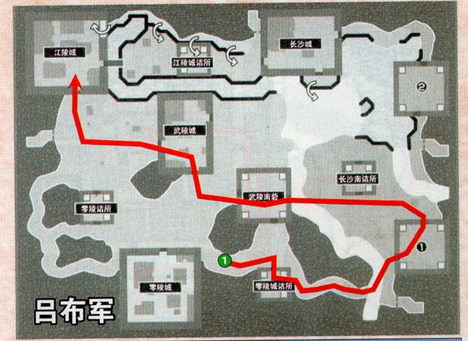
达成武勋 300

按照地图中的路线进军，制压长沙城后往右下移动制压长沙南东阵地，赵云援军出现后张飞也会向右下方进军，务必在张飞到达之前先击破赵云，以避免同时与赵云和张飞战斗，击破张飞后再前往武陵城击破关羽即可达成目标。

目标3 自军军团未败走

达成武勋 500

按照地图上的路线进军唯一有危险的就是地图上方与伏兵交战的部队，只要玩家尽快制压敌方据点，击破敌方武将，保证我军士气高涨即可确保地图上方军团的安全（右下方同时遭到张飞和赵云进攻的我方军团败走机率更高，所以要先援护右下方的部队）。



吕布军

关卡难度

荆州之战

目标 1 10 分钟以内制压江陵城、长沙南东阵地

达成武勋 300

按照地图中的路线依次制压长沙南东阵地、江陵城即可达成目标，由于两个据点分别在地图两端，务必骑乘速度快的军马出战。

目标 2 15 分钟以内玩家武将击破敌军军团 10 个以上

达成武勋 300

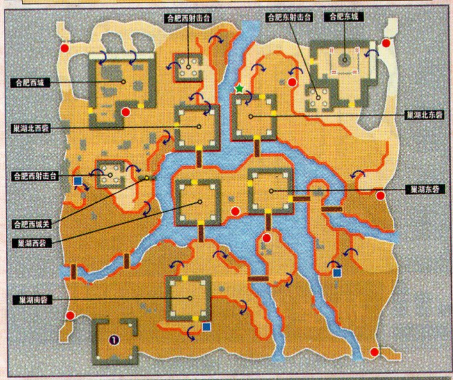
按照地图中的路线进军，并且沿途击破敌方武将即可（武陵南砦附近会出现伏兵武将），玩家只需击破武将，除长沙南东阵地、江陵城以外的其他据点交给我方部队制压就行了（本关敌方援军武将数量不少，所以即使有敌方武将被我方部队击破也无所谓）。

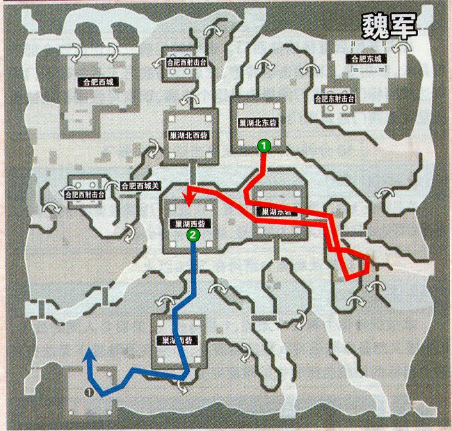
目标 3 10 分钟内，玩家武将体力维持在 60% 以上

达成武勋 500

在与张飞、关羽、月英等人战斗时危险性较高，一旦体力减少 20% 左右就马上去找寻找回复道具吧，坚持 10 分钟就能达成目标（如果达成胜利条件时战斗时间还不足 10 分钟的话，目标是无法达成的，务必注意）。

合肥之战





魏军

关卡难度

合肥之战

目标 1 10 分以内制压巢湖西砦、并且放下跳ね桥

达成武勋 300

沿着地图中路线先制压巢湖东砦，然后攻击吊桥将桥放下，之后再返回制压巢湖西砦即可。

目标 2 20 分钟以内玩家武将击破吕蒙、孙权

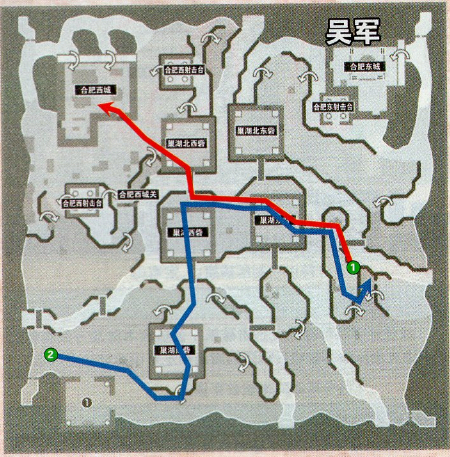
达成武勋 300

完成目标 1 后径直前往吴军本阵，击破吕蒙和孙权即可达成目标。

目标 3 达成目标 1 和目标 2，并且在 20 分钟以内胜利

达成武勋 600

达成目标 1 和目标 2 之后，再将剩余的敌方军团全部击破即可达成目标，由于敌方援军武将数量不少，务必骑乘速度快的军马出战，以确保移动速度。



吴军

关卡难度

合肥之战

目标 1 10 分钟以内玩家武将击破曹仁、许褚

达成武勋 300

完成目标 1 的过程中先击破许褚，之后再前往合肥西城击破曹仁即可达成目标。

目标 2 10 分以内制压巢湖西砦、并且放下跳ね桥

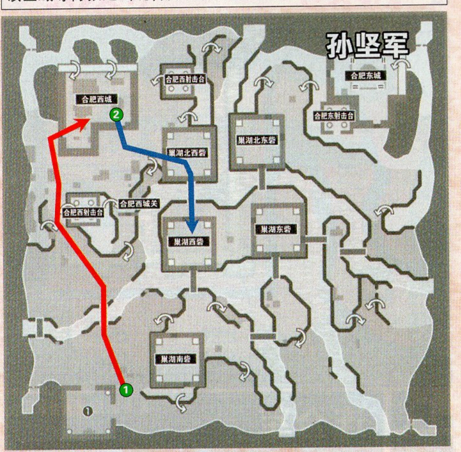
达成武勋 300

战斗开始后沿着地图中路线先制压巢湖西砦，击破附近的许褚，制压巢湖东砦后攻击吊桥将桥放下即可达成目标。

目标 3 张辽出现后，2 分钟内玩家武将将其击破

达成武勋 500

张辽的出现位置在吊桥附近，完成目标 1 和目标 2 后前往该区域等待张辽出现，待其出现后迅速将其击破即可达成目标。



孙坚军

关卡难度

合肥之战

目标 1 5 分钟以内击破曹丕

达成武勋 200

战斗开始后直接前往合肥西城击破曹丕即可达成目标。

目标 2 20 分钟以内制压合肥西城、巢湖西砦

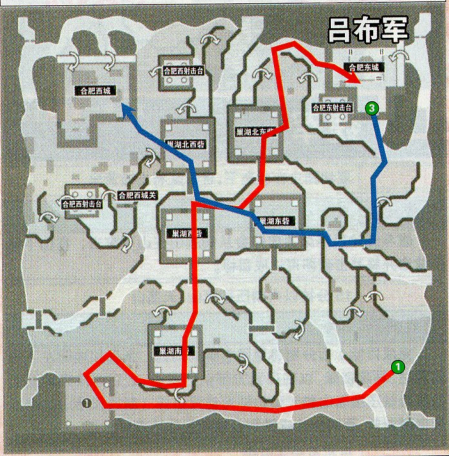
达成武勋 300

完成目标 1 时即可顺便将合肥西城制压，之后再往右下制压巢湖西砦即可达成目标（巢湖西砦附近的曹仁实力相当强，与其战斗时务必小心）。

目标 3 30 分钟以内敌军团全灭

达成武勋 500

由于本关的胜利条件是击破曹操，在这之前务必将其他军团全部击破，最后再击破曹操即可达成目标。



吕布军

关卡难度

合肥之战

目标 1 15 分钟以内玩家武将击破孙策、孙权

达成武勋 300

按照图中的路线进军，先击破孙策，然后再击破孙权即可达成目标。

目标 2 胜利时自军有 6 个军团以上生存

达成武勋 400

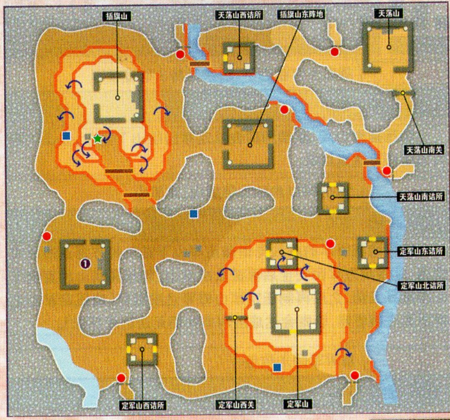
尽快击破敌方武将，并且制压敌军据点，保证我军士气一直处于优势即可提高自军军团存活率，当出现我方军团苦战情报时，务必尽快前往救援（本关出战时我方军团数为 9 个，最多可以允许有 3 个军团败走，要达成该目标难度并不大）。

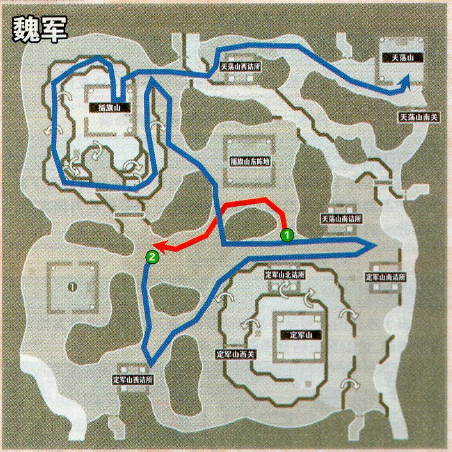
目标 3 20 分钟以内制压合肥西城、合肥东城，并且获得胜利

达成武勋 500

完成目标 1 过程中，在击破孙权时即可制压合肥东城，之后再制压合肥东城，最后击破孙坚获得胜利即可达成目标。

定军山之战





魏军

关卡难度 定军山之战

目标 1 夏候渊生存状态下，玩家武将击破黄忠

达成武勋 300

战斗开始后不久黄忠即会从插旗山往山下突击，在山下等待黄忠并将其击破即可达成目标。

目标 2 15 分钟以内制压插旗山、天荡山

达成武勋 300

完成目标 1 后分别将地图右侧的刘封、张翼和地图左下方的孟达、马超击破，以确保我方部队的安全，之后再按照地图上的路线制压插旗山和天荡山即可达成目标（制压天荡山之前不要击破刘备，否则会达成胜利条件而无法达成目标）。

目标 3 自军军团未败走

达成武勋 700

按照目标 1 和目标 2 的达成方法迅速击破敌军出击的武将，确保我军士气一直处于优势，基本上就能保证我方军团不会败走了。



蜀军

关卡难度 定军山之战

目标 1 黄忠生存状态下，玩家武将击破夏候渊

达成武勋 300

制压插旗山后，夏候渊即会从定军山往山下突击，在山下将其击破即可达成目标。

目标 2 15 分钟以内制压插旗山、定军山

达成武勋 300

按照地图所示的路线先击破定军山下进攻我方据点的敌方武将，确保我方军团安全后再进攻插旗山，制压插旗山后直接下山击破夏候渊，之后再制压定军山即可达成目标（制压定军山之前不要击破曹操，否则会达成胜利条件而无法达成目标）。

目标 3 自军军团未败走

达成武勋 700

本关开始后一定要先将定军山下敌方武将全部击破后（徐晃、夏候尚、乐进、李典、曹彰、夏候德）再进攻插旗山，按照地图所示的路线进军即可（插旗山下的敌方武将王平、郭淮不用理会，让我方部队击破）。



吕布军

关卡难度 定军山之战

目标 1 15 分钟以内制压插旗山、定军山

达成武勋 300

按照地图所示路线分别击破第 1 波进攻本阵敌方武将和第 2 波进攻本阵敌方武将后制压插旗山和定军山即可达成目标。

目标 2 吕布军本阵未被敌军侵入

达成武勋 300

先将进攻本阵的第 1 波敌方武将击破后再进攻定军山，制压定军山之后迅速下山击破第 2 波进攻本阵的敌方武将，之后敌方武将就不会进攻本阵，过关时即可达成目标。

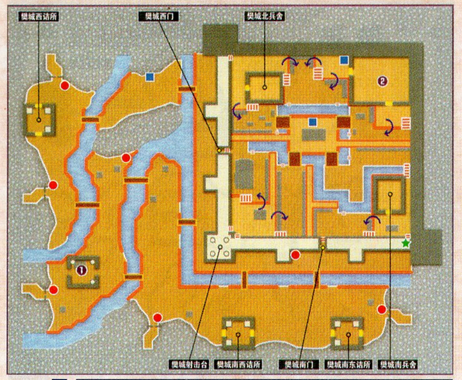
目标 3 20 分钟以内胜利

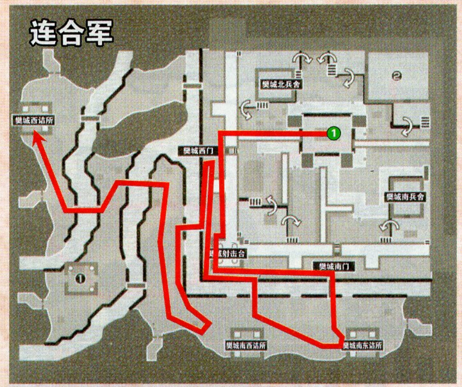
达成武勋 500

由于本关敌方军团数量相当多，达人、修罗难度下想要达成该目标比较困难，务必骑乘速度快的军马出战。完成目标 1 后尽快前往天荡山击破董卓和张角，其他位置的敌方武将交给我方部队解决即可。



樊城之战





连合军

关卡难度 樊城之战

目标 1 10 分钟以内制压樊城西诘所、樊城南东诘所

达成武勋 300

按照地图中所示路线进军，将进攻南门武将全部击破后制压樊城南东诘所，借着击破所有进攻西门的武将后返回拦截住地图下方出现的关平（关平出现后会往关羽所在阵地前的桥上移动，在其上桥之前将其击破就能阻止水计发动），阻止其水计发动后再前往地图左上方制压樊城西诘所。

目标 2 徐晃未败走

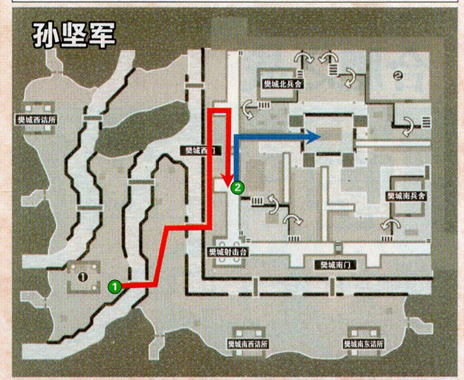
达成武勋 300

战斗开始后先前往西门击破伊籍、张苞、周仓和陈震（不要将所有进攻西门的武将击破），之后迅速前往南门将所有进攻南门的武将全部击破，之后按照目标 1 的方式行动，如果成功阻止关平水计发动的话，就能确保徐晃的安全。

目标 3 樊城内据点未陷落

达成武勋 500

击破进攻西门和南门的所有敌方武将，并且阻止关平水计发动，并且迅速击破第 2 波进攻樊城的武将即可保证樊城内据点不会陷落。



孙坚军

关卡难度 樊城之战

目标 1 5 分钟以内樊城西门或樊城南门开门

达成武勋 300

战斗开始后直接前往西门，击破城门前武将伊籍和全部守备兵长，然后登上城墙击破弩炮，之后等待我方工兵攻破西门即可达成目标（攻击南门同样也是这个步骤，玩家可根据初始位置决定攻击西门还是南门）。

目标 2 10 分钟以内玩家武将击破关羽、张飞

达成武勋 300

关羽和张飞都在樊城内中央位置，攻破城门后前往樊城中央将 2 人击破即可达成目标（2 人实力相当强，战斗时务必小心）。

目标 3 玩家武将体力维持在 30% 以上

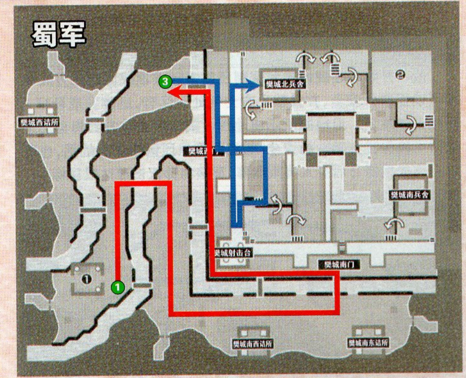
达成武勋 500

本关保持体力有 2 个难点，1 是与张飞、关羽 2 人同时战斗，2 是进入刘备本阵后与大量武将战斗，如果在高难度下无法完成这个目标的话就选择较低的难度来完成吧。

蜀军

关卡难度 樊城之战

目标 1 水攻成功



达成武勋 300

战斗开始后按照地图所示路线迅速击破城外的敌方武将(于禁、董衡、朱桓、董超、全琮、乐进以及叛变的糜芳和傅士仁),之后关平出现,水计使用成功。

目标 2 关平未败走

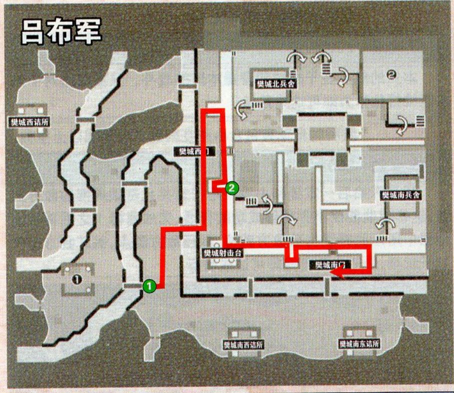
达成武勋 300

完成目标 1 和目标 2 之后我军的士气基本上会是压倒性的优势,此时只需前往敌方本阵击破曹仁即可达成该目标(本关曹仁实力超强,与其战斗时务必小心)。

目标 3 10 分钟以内制压樊城北兵舍、樊城南兵舍、樊城射击台

达成武勋 300

水计成功后樊城西门、南门即会开门,玩家只需进城亲自制压三个据点中任意 1 个据点, 另外两个据点交给我方部队制压即可。



吕布军

关卡难度 樊城之战

目标 1 10 分钟以内樊城西门、樊城南门开门

达成武勋 300

按照图中所示路线进军,先击破西门前武将和守备兵长,上城墙破坏西门弩炮,之后沿着城墙移动到南门破坏南门弩炮,并且击破南门前武将和守备兵长,等待工兵突破西门、南门即可达成目标。

目标 2 全据点制压

达成武勋 300

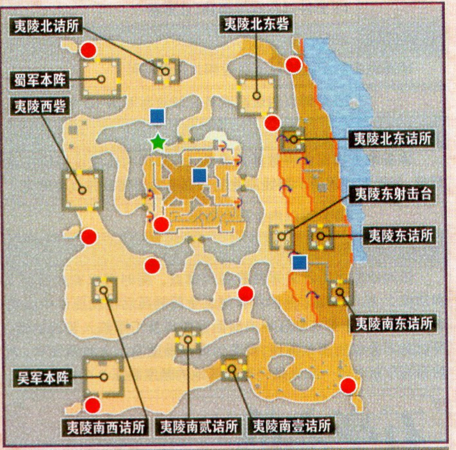
该目标没有时间限制, 所以可以先进入樊城将敌方本阵外的敌将全部击破, 并且将城内除敌本阵外的 3 个据点全部制压后再出城制压城外的据点, 城外据点全部制压后再进城制压敌本阵即可达成目标 (之所以后制压城外据点是因为地图左上方会有大批敌方援军出现, 即使在最初将左上方据点制压也会因为敌方援军出现而被攻陷)。

目标 3 玩家武将体力维持在 30%以上

达成武勋 500

本关保持体力有 2 个难点,1 是与敌本阵外出现的典韦战斗,2 是进入敌本阵后与曹仁等大量武将战斗, 只要在这两个难点能保证体力的话达成该目标就没什么问题了。

夷陵之战





吴军

关卡难度 夷陵之战

目标 1 玩家武将从石兵八阵南门进入后,5 分钟以内突破

达成武勋 300

完成目标 2 后从南门进入石兵八阵,在石兵八阵中心破坏 8 个石像后即可使石兵八阵的功能停止, 之后从西门离开石兵八阵即可达成目标。

目标 2 15 分钟以内制压夷陵西砦、夷陵北诘所、夷陵北东砦

达成武勋 300

按照地图中的路线沿途击破敌方武将, 并且制压各个据点即可达成目标。

目标 3 陆逊、朱然未败走

达成武勋 500

本关只需按照目标 2 的完成路线战斗, 陆逊和朱然基本上不会有什么危险, 由于朱然在发动火计后就会前往攻击地图右下方的敌方部队, 此时一定只需尽快击破该区域武将确保朱然的安全, 之后迅速完成目标 2 和目标 1 后前往蜀军本阵击破刘备即可(朱然的移动路线如地图中标注的路线所示,务必在其进入蜀军本阵前击破刘备,否则朱然有很大的机率会败走)。

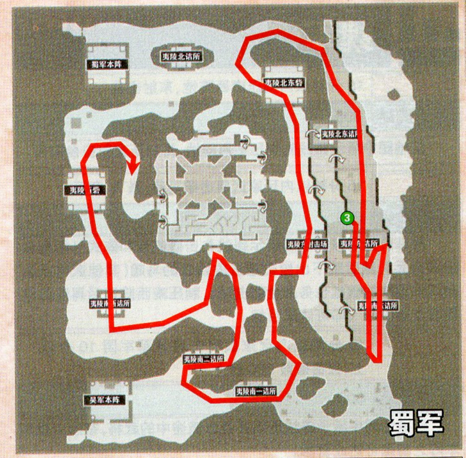
蜀军

关卡难度 夷陵之战

目标 1 10 分钟内自军有 6 个军团以上生存

达成武勋 300

战斗开始后先击破马忠、糜芳、傅士仁和全琮 4 名武将,吴军火计发动后迅速将从水路出现的甘宁等数名武将全部击破以保证右侧我军据点不被攻陷, 之后沿着地图所示的路线一路击破敌方武将即可达成目标。



目标 2 石兵八阵未被敌军攻略

达成武勋 300

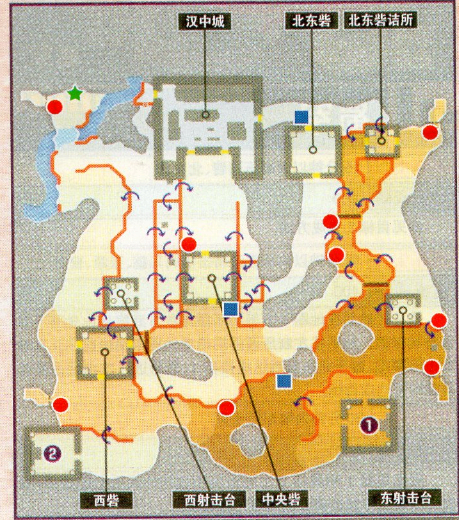
吴军火计发动后,陆逊和凌统会分别带领部队向石兵八阵的南门和西门进军,在 2 人攻破石兵八阵前分别击破 2 人即可(陆逊进入石兵八阵很快就能攻破石兵八阵,所以一定要优先击破陆逊)。

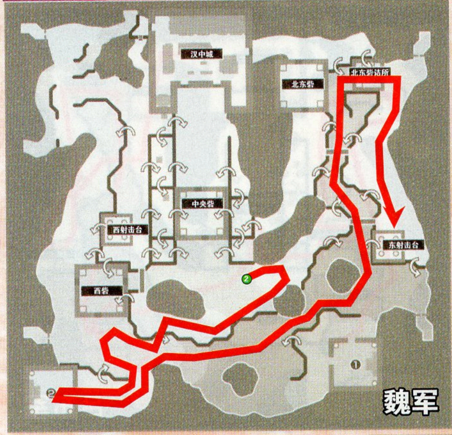
目标 3 20 分钟以内敌军团全灭

达成武勋 500

按照地图所示路线一路击破敌方军团即可达成目标,击破孙权之前务必在情报画面中确认已经击破其他所有武将,以免出现漏网之鱼(击破陆逊、凌统确保石兵八阵不被攻略后再进攻吴军本阵)。

汉中攻防战





魏军

关卡难度 汉中攻防战

目标 1　15 分钟以内制压南西阵地、东射击台

达成武勋　300

按地图中所示路线先制压南西阵地，再制压东射击台即可。

目标 2　15 分钟以内玩家武将击破马超、张飞、赵云

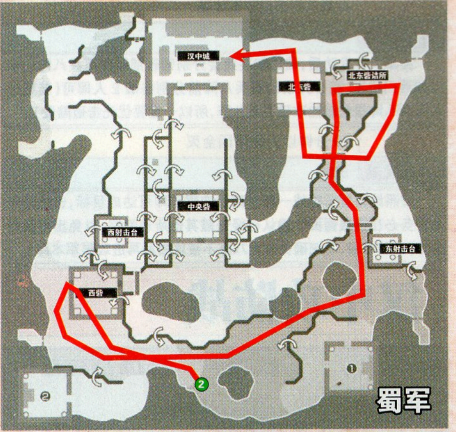
达成武勋　300

战斗开始后按照地图所示路线先击破赵云和陈式（尽量多击破杂兵），然后跳下山崖击破进攻西砦的马超（其他武将以及南西阵地前的魏延也务必全部击破），制压南西阵地后再返回地图右上击破张飞即可达成目标。

目标 3　10 分钟以内玩家武将击破敌军军团 10 个以上，且击破数 500 以上

达成武勋　500

按照地图中所示路线进军并且击破途中的武将，在攻入蜀军本阵之前即可达成目标。



蜀军

关卡难度 汉中攻防战

目标 1　15 分钟以内制压西砦、北东砦

达成武勋　400

参见目标 2 完成方法。

目标 2　15 分钟以内玩家武将击破司马懿、张颌、曹丕

达成武勋　400

战斗开始后在地图下方等待张颌等敌方武将从山崖落下并且将其击破，然后往左制压西砦后沿着地图中路线前往北东砦前击破曹丕，制压北东砦后达成目标 1，最后进入汉中城击破司马懿即可达成目标。

目标 3　30 分钟内敌军团全灭

达成武勋　500

完成目标 1 和目标 2 之后将汉中城外的武将全部击破，最后再回到汉中城击破曹操即可达成目标。



吕布军

关卡难度 汉中攻防战

目标 1　15 分钟以内制压西砦、北东砦

达成武勋　300

按照图中所示路线制压西砦和北东砦即可。

目标 2　20 分钟以内玩家武将击破敌军军团 10 个以上

达成武勋　400

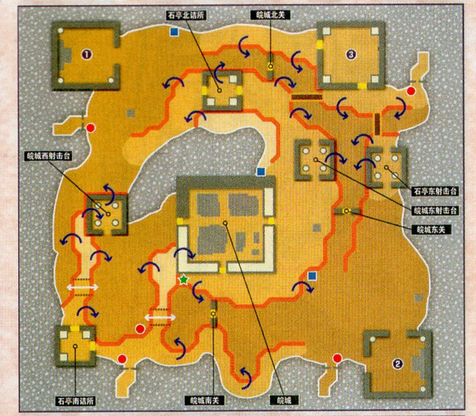
本关敌方援军武将数量相当多，20 分钟内达成该目标相当简单，只需按地图所示路线沿途制压据点并击破敌方武将即可。

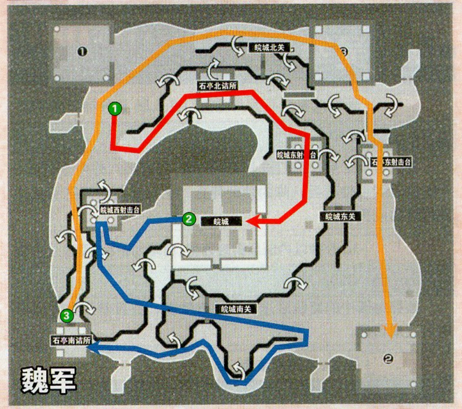
目标 3　20 分钟以内全据点制压

达成武勋　500

依照地图中所示进军路线制压据点，同时可以完成目标 1 和目标 2，将汉中城以外的所有据点全部制压后再制压汉中城就能达成目标（如果在制压中央砦后吕布与曹丕军陷入苦战的话，可以先不去制压南东阵地，而改为前往地图右上方救援吕布，之后再按东射击台→北东砦→南东阵地的顺序制压 3 个据点）。

石亭之战





魏军

关卡难度 石亭之战

目标 1　10 分钟以内玩家武将击破凌统、甘宁、小乔

达成武勋　300

按照地图中所示路线前往皖城，在途中小乔会在石亭北诘所出现，凌统会在皖城右侧出现、甘宁会在皖城左下方出现，依次将 3 人击破击破达成目标（与武将战斗时必须尽量节省时间，若浪费太多时间，凌统和甘宁就会将皖城内的曹休击破，导致目标 3 无法完成）。

目标 2　15 分钟以内制压皖城西射击台、石亭南诘所

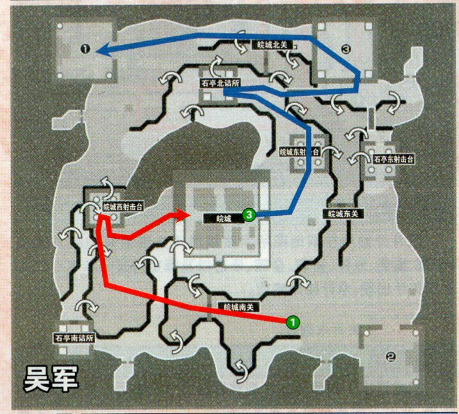
达成武勋　300

达成目标 1 后按照地图中所示路线依次制压石亭西射击台和石亭南诘所即可达成目标（途中遇到敌方武将务必击破，以提高我军士气）。

目标 3　胜利时自军有包含曹休在内的 7 个军团以上生存

达成武勋　500

战斗开始后在皖城被敌军制压前击破进攻皖城的敌方武将即可确保曹休安全，并且使我方士气处于优势，迅速完成目标 2 后从山崖跳下，沿地图所示绕地图一圈将剩余敌方武将全部击破即可确保我方部队的安全（如果我军呈压倒性优势的话，也可以在完成目标 2 后突入吴军本阵，直接将孙权击破达成目标）。



吴军

关卡难度 石亭之战

目标 1　10 分钟确保以内自军据点数 5 个以上

达成武勋　300

战斗开始后沿地图中所示路线与小乔一同前进，并且击破途中出现的敌将，之后制压皖城西射击台和皖城即可达成目标。

目标 2　玩家武将体力维持在 40% 以上

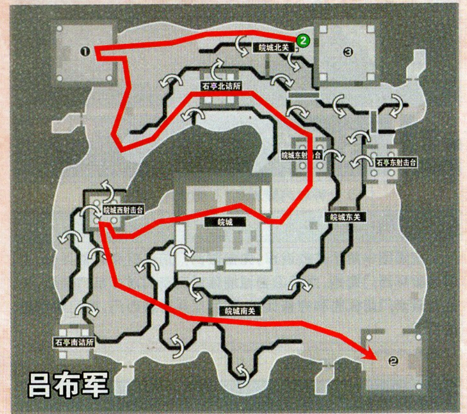
达成武勋　300

本关的难点在于皖城和曹操本阵的战斗，只要能这两个地点能维持住体力即可达成目标。

目标 3　胜利时自军有包含小乔在内的 7 个军团以上生存

达成武勋　500

战斗开始后一定要和小乔一起行动并且击破周围的敌方武将，这样就能确保小乔能够成功的存活，完成目标 1 之后再按照地图中所示的路线击破敌方武将，制压敌方据点，保证我方士气处于优势，最后击破曹操即可达成目标。



吕布军

关卡难度 石亭之战

目标 1　玩家武将击破太史慈

达成武勋　300

目标 2 达成后前往石亭南诘所击破太史慈即可，注意太史慈在玩家进攻皖城时就会主动出击，注意不要让他被我方武将击破。

目标 2　15 分钟以内制压石亭北西阵地、皖城、石亭南东

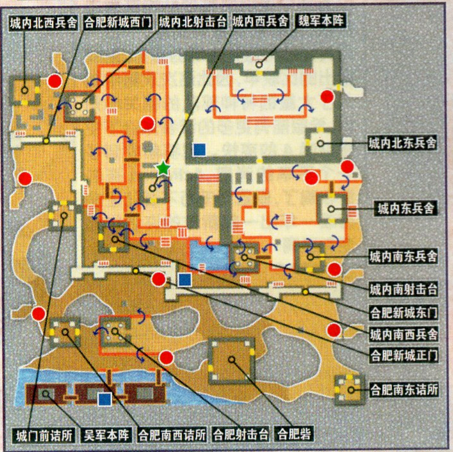
达成武勋　300

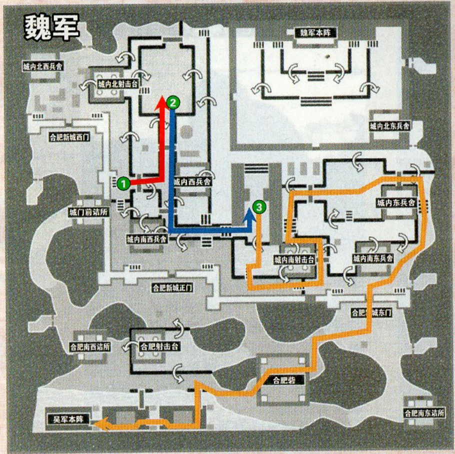
按照地图中所示路线进军，依次制压石亭北西阵地、皖城、石亭南东阵地后即可达成目标（由于敌方援军数量很多，在袁术军出现后务必先将左右两侧的袁术军武将全部击破后再前往制压据点）。

目标 3	胜利时自军有 4 个军团以上生存
达成武勋	500

本关我军只有 5 个军团出战，必须迅速制压各个据点，击破敌方武将，确保我方士气处于优势，我方军团最有可能败北是在袁术军出现之后，只要能够成功度过这个难关（即袁术军出现后迅速将其击破），即可确保我方军团的成功存活。

合肥新城之战





魏军

关卡难度

目标 1	北火罠未被敌军攻略
达成武勋	300

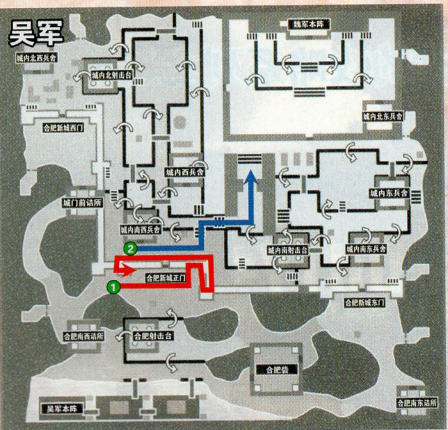
击破薛琮后前往北火罠，击破进攻北火罠的诸葛瑾、甘宁即可确保北火罠不被攻略。

目标 2	中央罠未被敌军攻略
达成武勋	300

北火罠救援成功后，前往中央罠击破进攻中央罠的陆逊、吕范即可确保中央罠不被攻略。

目标 3	东火罠未被敌军攻略
达成武勋	500

中央罠救援成功后，前往东火罠击破进攻东火罠的孙尚香、诸葛恪、马忠即可确保东火罠不被攻略，3 处全部救援成功后沿图中所示路线突入吴军本阵击破孙权即可达成目标（也可以在战斗开始后马上突入吴军本阵，如能尽快击破孙权，同样能达成 3 个目标）。



吴军

关卡难度

目标 1	10 分钟以内任一城门开门
达成武勋	300

玩家可根据初始位置决定进攻哪道城门，进攻城门时先击破城门前的敌方武将和守备兵长，再上城墙将弩炮破坏，之后等待我方工兵将城门攻破即可达成目标。

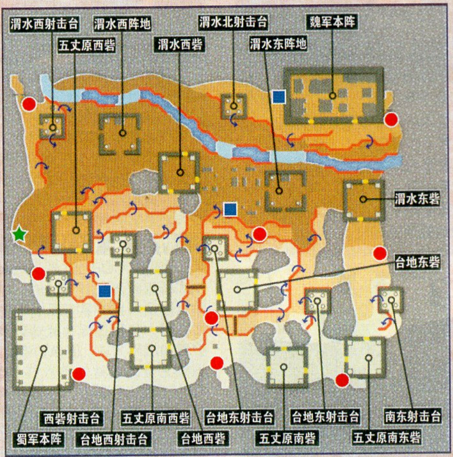
目标 2	玩家武将突破中央通路
达成武勋	300

攻入合肥新城后前往中央通路，破坏中央通路大门后即可达成目标（中央通路的地板每隔一定时间即会滑动，地板开始滑动后马上往左下方移动，待地板停止滑动后再过去攻击大门）。

目标 3	陆逊、甘宁未败走
达成武勋	300

本关陆逊和甘宁 2 人会分别进攻正门和东门，玩家武将只需达成目标 1 和目标 2 之后再分别援护 2 人即可，由于甘宁所在的东门会出现曹丕等敌方援军武将，稍有不慎甘宁即会败走，所以必须优先援护甘宁，击破右下方的敌军武将后再返回中央通路援护陆逊即可（也可以在突破中央通路后直接突入魏军本阵击破曹操，速度够快的话也能确保 2 人不会败走）。

五丈原之战

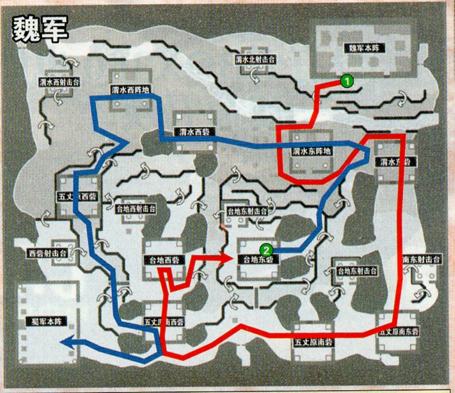


魏军

关卡难度

目标 1	10 分钟以内击破关平、月英
达成武勋	300

由于需要保证 4 个前方据点不被攻陷，所以不能直接击破关平和月英 2 人，战斗开始后击破地图右侧蜀军武将马岱、费祎和高定 3 人，之后按照地图中所示路线沿途制压据点、击破敌方武将，在台地西砦和台地东砦击破关平、月英即可达成目标。

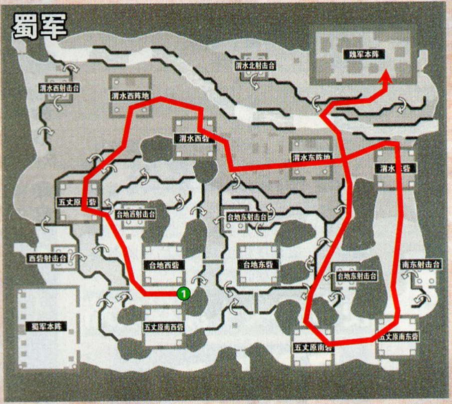


目标 2	15 分钟内，渭水西阵地、渭水西砦、渭水东阵地、渭水东砦未陷落
达成武勋	500

战斗开始后先按照达成目标 1 的路线进军（在此过程中只要确保我军士气不处于劣势，4 个据点就不会有危险），目标 1 达成后蜀军伏兵会分别出现后 4 个据点，从山崖跳下依次击破 4 个据点中的敌方武将即可确保 4 个据点不被攻陷（如果在 15 分钟之前就过关的话是无法达成该目标的，务必注意）。

目标 3	胜利时自军有 7 个军团以上生存
达成武勋	800

本关我军初期共有 14 个军团出战，也就是说即使有 7 个军团败走也可以达成该目标，玩家只需按照目标 1 和目标 2 的方法进军，尽可能多的击破敌方武将，制压敌军据点就能确保自军军团的存活率。



蜀军

关卡难度

目标 1	25 分钟以内玩家玩家击破敌军军团 15 个以上
达成武勋	300

按照地图中所示路线沿途击破敌方武将即可，正常情况下，在突入魏军本阵之前即可达成目标（我军伏兵出现后，魏军部队即会往后撤退，所以玩家不需要到我军各个据点去击破敌将，在各路口等待敌武将撤退回来再击破即可）。

目标 2	魏延未败走
达成武勋	800

战斗开始后必须按照地图中所示路线从山崖跳下救援追击敌军的魏延，此处救援成功后即可暂时确保魏延的安全，由于魏延会一直向魏军本阵进军，玩家在完成目标 1 和目标 2 之后务必尽快前往魏军本阵援护魏延，在魏延未败走的情况下击破曹操即可达成目标。

目标 3	10 分钟以内确保自军据点数在 16 个以上
达成武勋	800

按照地图中所示路线制压敌方据点即可，如果出现我军据点被敌方武将制压的情况，务必尽快前往该据点将据点夺回，并且击破敌方武将确保其他据点不被敌军制压。

没有 XBOX360 也能读的攻略系列之二
——使命召唤 4



“使命召唤 4：现代战争” 特种部队百科全书

游戏类型：FPS
游戏平台：PC、PS3、XBOX360
发行厂商：Activision
发售日期：2007 年 11 月 5 日

前言

太爽了，太爽了，使命召唤 4 绝对今年梵天玩的最爽快的 FPS，虽然游戏拿到手后后的实际画面和当初的宣传画面有一定的差距，可实际玩了几关后，我立刻被超强的关卡设计以及真实的战场感觉所深深吸引，亲临核弹爆炸后的场面，操作 AC-130 扫射地面敌人，以及切尔诺贝利核电站隐蔽狙击行动，这些任务极有创意，一口气通关仍然有意犹未尽的感觉。游戏推出的比较早，因此这次攻略中加入了大量的特种部队的相关小知识，希望能有更多的读者体验下使命召唤 4 的爽快。截稿前收到了一个不幸的消息，Activision 被暴雪收购了，暴雪可千万不要让使命召唤一年出一部新作的许诺化为泡影了啊！

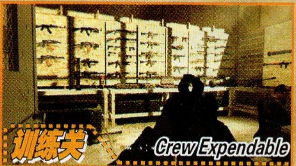
游戏操作

↑	夜视仪
↓	地雷、空中援护攻击、C4
→	空中直升飞机打击
←	枪榴弹
X	装弹
Y	切换武器
A	跳跃
B	蹲下、趴下
LB	闪光弹
RB	手雷
LT	第一视角瞄准状态
RT	射击
START	菜单，包括任务地图在内

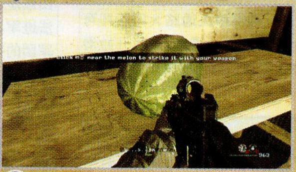
自动瞄准系统

当准星在目标附近范围内，按下瞄准键就会自动锁定在目标上，此时按下射击键即可，该系统是使命召唤的招牌系统，大大提高了游戏的爽快度。

使命召唤 4 流程攻略

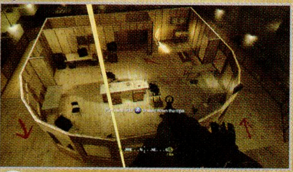


1. 按 × 键拿起桌子上的 G36C。
2. 到 1 号台按 LT 键射击镖靶。
3. 不开瞄准镜射击镖把。
4. 射击木板，穿透木板干掉后边的镖把。
5. 熟悉标准系统，击中所有镖把。
6. 回到桌子旁按 × 键拿起 USP.45。



7. 按下右摇杆切开西瓜。
8. 打开地图来到地图所标识的黄色圆圈处见 Price 长官。

1. 爬上梯子。
2. 拿起 MP5 和闪光弹。



3. 从绳索向下爬。
4. 1、2 号位置射击 3 个镖把。
5. 3 号位置下楼梯射击 1 个镖把。
6. 4 号位置丢闪光弹后射击 2 个镖把。
7. 5 号位置射击 2 个镖把。
8. 6 号位置丢闪光弹后射击 2 个镖把。
9. 到结束点按下左摇杆。

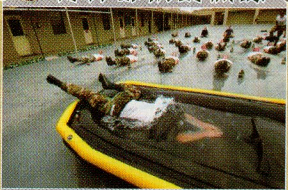




随后选择难度

Recruit	初次玩 FPS 的玩家
Regular	普通难度
Hardened	考验水准的难度
Veteran	你很难活下来

特种部队的训练



特种兵这些军中翘楚、精英中的精英，提到他们，人们都会自然而然地想起强大二字，然而再强大的超人都要接受极其严格的训练及种种挑战人体极限的考验。使命召唤 4 游戏的开始就让我们亲身经历了一名特种部队战士训练的全过程，我们也第一次听到了和特种部队相关的专有名词——CQB。

什么是 CQB 训练

所谓 CQB 就是 Close Quarter Battle（近距离战斗）的缩写，这是一种为军事以及特种警察部队设计的近距离战斗技巧，包括近距离武器以及非武器的使用和战斗方式。使命召唤 4 中的 CQB 训练完全为后边的首次任务量身定做。为了迅速达成任务，特种兵需要在限制时间内迅速完成突击，突入，击倒特定目标的训练，这种冲进木制房间打纸板的射击游戏我想大家在电影中都看过许多次了。一般人都认为 CQB 只是针对武器射击战术方面，其实真正的 CQB 要涉及近战、巷战、狙击、徒手擒拿等大量的战斗技巧，CQB 在各种反恐和拯救人质任务中都起着很重要的作用，速度、侵略、突袭是 CQB 的永远不变的三大原则。

目前应用 CQB 的组织，这些组织我们将在后边详细介绍。

DELTA	美国陆军三角洲部队
FBI	美国联邦调查局
GIGN	法国国家宪兵特勤队
GSG9	德国第 9 边境防卫队
SAS	英国特种空勤部队
SEALS	美国海豹特殊部队
SWATA	特殊警察部队

失败就会死亡的魔鬼特种部队训练



除了上边讲过的 CQB，下边我们还要介绍一下比较少见的训练：俄罗斯特种部队曾经进行一种魔鬼测试，90 名特种兵只有 9 名通过了测试，因为所有的突袭和格斗科目都是在完全的实战背景下进行的，在遭遇实弹射击情况下穿越考核区域和建筑物的测试尤其考验参赛特种兵的神经。

更惨的是土耳其的山地作战部队，他们的埃依尔迪尔军校为这里的士兵精心设计了“夜间 100 米渗透”的考验。在你匍匐经过 100 米的同时，千万不要中途站起来，因为在一米高的地方有重机枪扫射；另外如果不在规定时间内完成战术动作就有可能死在匍匐区中可以自动引爆的炸药手中。该学校训练经常出现伤亡，所以参加考试前都要先签生死状。

最凶狠的要属法国宪兵干预队，他们的实弹对射训练是两名队员穿上防弹背心、带上头盔、面罩两人拿着枪对射对方防弹背心上的标志，真是 TMD 的刺激和震撼啊。

特种部队使用的专用武器

是由专门生产海陆军空刀的历史悠久的刀厂 ONTARIO 生产，在海湾战争中该刀具被广泛运用在……切罐头

游戏中长官让我们用来切西瓜的的武器，军刀是特种部队近身格斗的必备



U.S.M.C战斗刀军刀

武器，在执行各种任务的过程中军刀都会派上它的用场（游戏里还有一刀即死的效果，从二战到现代战争的使命召唤系列，也要与时俱进将枪托砸人改成一刀夺命了）。



USP45 通用自动装填手枪

全枪质量	72 千克(含弹匣)
全长	194 毫米
枪管长	108 毫米

这是有着.45 情节的美国人最喜欢的枪械，为了不使握把变得过大导致难以握持，USP 原来的塑料制弹匣改为钢制弹匣，容量 12 发。游戏中的 USP45 在狙击枪的任务中表现的淋漓尽致，真是杀人于无声的武器。



MP5 冲锋枪

MP5 宣传语

——当你的生命受到威胁时，你别无选择

空枪重	2.45 千克
全长	680 毫米
弹匣容量	30

桌子上边拣起的 MP5 是你在近距离反恐战中最值得信赖的枪械，而且在 20 世纪末期重大的反恐怖活动中，你经常能够看到这把枪出现在战场。MP5 的性能优越，中近距离射击精度相当高，结构紧凑，能最大限度的符合适用条件。关于 MP5,玩过 CS 的人对 MP5 的印象就是，精度高，射速快，但威力底。和大型枪支 AK-47、M4A1 相比确实稍弱些，可在近战情况下，被 MP5 打成筛子你也别指望幸存。正如我们前边所提到的 CQB，大部分反恐行动都是在狭窄空间中进行的，这种情况下 MP5 要比 AK-47 好用多了。



MISSION 1

地点：大西洋北部

从俄罗斯得到的消息，目标为爱沙尼亚注册的编号为 52775 的油轮，船上有小编队的恐怖份子，本次的任务就是全歼目标。



1 从绳索爬下，隔着玻璃杀掉船上的恐怖份子。

2 下楼梯杀死酒醉的士兵，和两个睡觉的倒楣鬼。

3 一路前行，经过装载集装箱的地方在舰桥上遭遇敌人，我方直升机会给予火力掩护。



4 向船仓走，中途遇到拿 AK-47 的恐怖份子，闪光弹后扫射，还可以更换武器。

5 出门干掉右手边的恐怖份子，继续前行会收到伏击。

6 到最后一个场景敌人比较多，多利用掩护射击敌人。

7 拿走箱子里的文件，然后原路返回，由于轮船受到米格战斗机的攻击，视角比较混乱，要紧紧的跟着队友，在最后一个转角处向右转，最后在直升飞机前按 A 跳跃。

特种部队的交流方式

本关要在风暴席卷的气候环境下执行任务，英国 S.A.S 特种部队在极短的时间内漂亮的完成了任务，虽说有直升飞机的功劳，但在如此恶劣的环境下以迅雷不及掩耳之势击杀所有的恐怖份子也不是那么容易的事。恶劣的气候环境增加的任务的完成难度系数，同时嘈杂的声音也为 S.A.S 小队提供了天然的噪音保护。在这种环境中无线通讯起到了很大的作用，然而即便是这样，在入侵某个特定房间时依然需要完全无声的交流方式，这就是我们在游戏中看到的手语交流。

不是所有的任务都是杀光油轮所有恐怖份子那么简单，在危险的人质解救作战中，战友之间的交流和战斗成功与否息息相关。队友之间的手势交流一定要简单扼要，如果表达一个意思要十几个动作，就算人质不死，你的队友也会被弄的晕头转向。简单，明确是手势的基本要求，下边是德国 GS9 边境警察部队使用的战斗手语，也是西方特种部队通用的手势语言，有兴趣的读者可以模仿下面的动作，看看是否形象。



成人

成人：手臂向身旁伸出，手部抬起到胳膊高度，掌心向下

小孩：手臂向身旁伸出，手肘弯曲，掌心向下固定放在腰间

女性嫌疑犯：掌心向着自己的胸膛，手指分开呈碗状，寓意是女性的胸部

人质：用手卡住自己的脖子，寓意是被劫持的人质

指挥官：食指、中指、无名指并排伸直，横放在另一手臂上

掩护我：把手举到头上，弯曲手肘，掌心盖住天灵盖



放催泪弹

放催泪弹：手指分开呈碗状，罩住面部鼻子和嘴巴

集合：手腕作握拳状，高举到头顶上，食指垂直向上竖起，缓慢地作圆圈运动



推进

推进：弯曲手肘部位，前臂指向地上，手指紧闭，从身后向前方摆动

明白：手腕举到面额高度并作握拳状，掌心向着发指令者



明白

发现狙击手：手指弯曲，像握着圆柱状物体放在眼前，如同狙击手通过瞄准镜进行观察一般

检查弹药：手执一个弹夹，举到头顶高度，缓慢地左右摆动

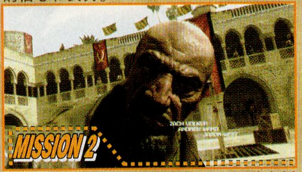


检查弹药

指令已收到：伸开手，大拇指和食指呈圆形状，同"OK"的手势相同

这些动作够能够简单扼要的表现出战场上面的情况。

种族屠杀、强大的军事实力，恐怖份子 Al-Asad 在像世界炫耀着他的信心和实力。

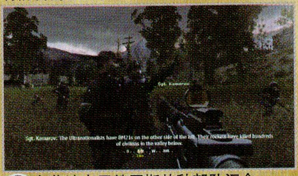


MISSION 2

Al-Asad 刚刚在国际频道直播了处决录像，不幸的是，3 个小时后一个代号名字叫 Nikolai 的人要在俄罗斯某处被处决，Nikolai 我们在极端民族主义阵营的内线，也正是他在货船行动中给我们提供了芯片，这次的任务就是要拯救他。

1 用狙击枪解决房子外的两个哨兵，再干掉房间内的三个士兵，可以丢雷也可以在屋外扫射。

2 一路前进，快速解决每个房间内还没有防备的敌兵。



3 在草地中于俄罗斯特种部队汇合。

4 在山路旁给予俄罗斯特种部队火力支援，优先解决房子内的重机枪手。

5 强占左边的高地是当前的主要任务，这里遇到的敌人数量很多，按←使用枪榴弹，按↑使用夜视仪，在山顶给予俄罗斯特种部队火力支援，主要是射杀下边房子内的三名士兵。

6 按×键从绳索中下落，建议从右边的房间内杀入占领电场。

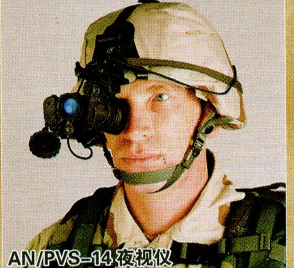


7 到山顶的房间内，使用夜视仪，到屋顶救下人质。

8 到直升飞机降落地点结束任务。

夜晚作战的装备

通常状况下的突袭任务都是选择夜晚进行，夜晚战斗特种部队以及海军陆战队相对恐怖份子的最大的优势就是夜视仪的应用，有无夜视仪的战斗结果区别十分大，对于恐怖份子来说，未知的敌人才是最大的威胁。其实是大部分恐怖份子的经济条件不够好，如果他们每次劫持人质都有夜视仪，特种部队夜晚突袭行动的成功率也就大大降低了。



AN/PVS-14 夜视仪

AN/PVS-14 夜视仪，是 1996 年有 ITT 和 LITTON 两公司和美国陆军通信电子司令部研究发展和工程中心共同开发，分辨率更高，重量仅为 0.4 公斤，士兵可以灵活的带在头盔上，观察距离也大大的增强，AN/PVS-14 夜视仪同样得到美国陆军和海军陆战队士兵的肯定。

多国联合的反恐行动

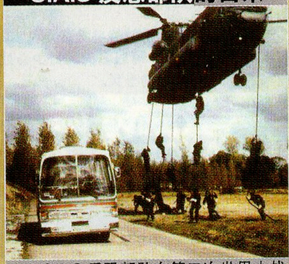
本关是英国 S.A.S 和俄罗斯特种部队的一次漂亮的成功的联合反恐行动，国际上的多国联合反恐联合军演不计其数，共同协作并成功的例子也有不少。例如，1977 年 10 月，两名英国 S.A.S 反恐队员参加了德国 GSG－9 特警队夺回被劫持至摩加迪沙的德国客机的突击作战，S.A.S 成员也参与了稍早荷兰对抗穆鲁根恐怖分子的作战并获得了胜利。

传奇般的 S.A.S



说到联合反恐我们就不得不提起反恐部队的标兵——英国特别空勤团 S.A.S。这也是使命召唤 4 任务介绍中出现频率最高的队伍标志之一，英国 S.A.S 反恐部队有着先进的反恐训练和作战方法，大部分西方盟国都将 S.A.S 当成他们的模板，其中新西兰、澳大利亚的反恐怖特种部队及香港飞虎队都借鉴了 S.A.S。美国著名的"三角洲突击队"几乎就是就是 S.A.S 的翻版。

S.A.S 反恐部队的由来



S.A.S 反恐部队在第二次世界大战初期就已经成立，那个时候它的名字还是英国皇家空降特勤队，当时他们主要



是派遣训练精良的小队深入敌后独立作战。之后北爱尔兰的情势突然动荡不安，S.A.S 反恐部队开始了于爱尔兰共和军的长期对抗。同德国 GSG9 大队一样，随着慕尼黑人质事件的爆发，在恐怖行动的日益猖狂的国际环境下，S.A.S 将重型任务投入到反恐行动中。

教科书式的成功典范——猎人行动

这是 S.A.S 反恐部队最为成功的战例，1980 年 5 月，6 名来自伊朗阿拉伯解放教义派民主革命阵线武装恐怖分子劫持了伊朗大使馆的 26 名人质，他们要求伊朗政府释放该阵线的 92 名囚犯，如果不能满足要求，就要将使馆内的人质付出代价，伊朗政府对于他们的要求断然拒绝。

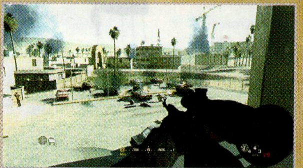
当天下午 1 点，伊朗新闻联络官阿巴斯·拉法沙尼成为了第一个牺牲者，恐怖份子威胁以后如果不满足他们的要求，伊朗政府每 30 分钟就要向一名人质家属通知他的死讯。在这种危急时刻，S.A.S 全队在 7 点 23 分同时行动，8 名特勤队员利用绳索破窗而入，根据之前的精确的侦查，恐怖份子的位置全部在掌握之中。S.A.S 队员迅速击毙了 3 楼的恐怖份子头目昂·阿里·莫罕默德，除了看守人质的恐怖份子在突袭中开枪杀死 1 名人质并击伤 2 人外，其他人质全部获救。猎人行动耗时紧紧 17 分钟，加上 BBC 电视台全程转播，让全世界的人们了解了 S.A.S 反恐部队的强大。



围剿 AL－Asad 的行动刻不容缓，我们在目标城市的西北部找到了 AL－Asad 可能出现的场所，本次任务由美军武装直升机部队实施空降做战。



1. 冲进敌联络房间，在军火库可以更换武器。
2. 进入 AL－Asad 所在的建筑，里边的空间比较狭小，不要冲的太快。
3. 和第一小队汇合一路推进，这里是典型的巷战，逐步推移。
4. 马路对面的 2 层楼房会不断出现士兵，扫清这里后冲过马路，用手雷炸死这里的士兵。
5. 冲进电视台，这里的战斗比较混乱，没有绝对的安全地带，可以多向场景中心处投掷手雷，干掉二楼的士兵。

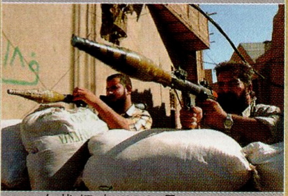


6. 到二楼的窗户旁，向下边的反扑的恐怖份子射击，可以使用窗旁的狙击步枪和火箭筒。
7. 最后到电视台中心，到头来扑了个空。

RPG ——这不是角色扮演游戏！！

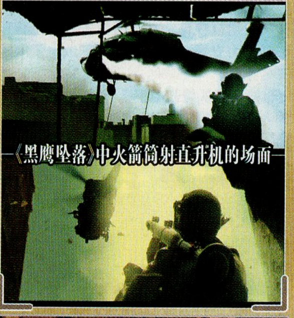


在战场上如果有人冲着你高喊 RPG 这三个字母，不是让你去玩什么角色扮演游戏，而是让你注意现在正有一发火箭弹正向你的方向飞来，你现在要做的就是赶快寻找掩体。



在战场中 RPG 是 Rocket Propelled Grenade、火箭助推榴弹发射器的缩写，有人形象的称它为迫击炮和火箭的混血儿。RPG 一般都可以单兵发射，使命召唤 4 的巷战中，你经常能够看到身上背好几发火箭弹的恐怖份子在眼前晃来晃去，他们往往是你优先解决的对象。别看 RPG 在 150–300 米的距离内可以快速击中目标，但它自身也有着巨大的弱点，1. 发射手要精确的掌握目标距离，还要计算提前量。2.火箭发射后，发射人员正后方产生的热流几乎严重烧伤处于该区域的人，所以在战场中有人喊 RPG 的时候，你不但要关心有没有火箭弹飞过来，还要考虑你是不是在火箭筒的后边。

在电影《黑鹰坠落》中我们看到了 RPG 的新功能，那就是用火箭筒打直升飞机。要知道反坦克火箭速度慢，且有效射程只有 150～200 米，加上 RPG 本身射击精度极差，不是随便叫一个人就能用 RPG 击落直升飞机，但经过一定的训练以及数量上的优势（RPG 价格便宜，批量装备困难不大），实战中击落空中目标也并非不可能，阿富汗游击队对抗苏联时就成功创造了这个先例。在电影《黑鹰坠落》中你还会看到没有受过专业军事训练的索马里恐怖份子射下 MH60L 的实况，现在的恐怖份子手里要是没有 RPG 那就上不了台面了。

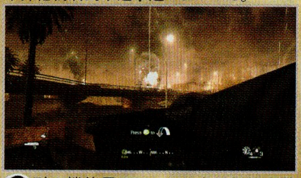


《黑鹰坠落》中火箭筒射直升机的场面



在激烈的战斗之后，美国海军陆战队将战线推移到 AL－Asad 最早占领的地点，首都现在到处充斥着子弹和爆炸。亡徒 6 号小队的主要任务就是拯救代号"战狗"的坦克小队。

1. 拯救 M1A2 坦克周围的部队。
2. 干掉二层两个木板后边的机枪手，从右边的小路绕下去，带上夜视仪来到 2 层偷袭没有防备的敌兵。
3. 来到地下室，从左边的出口冲出来，这时桥梁上会出现大量持有火箭筒的士兵，干掉他们后到下边拿起 FGM－148。



4. 到 2 楼使用 FGM－148 击毁桥梁上的坦克，瞄准坦克后等出现红色 LOCK 字样再发射。
5. 遇到被包围的坦克部队，从右边前进冲到房间内使用 C4 炸掉机炮。
6. 到指定位置设置好 IR 记号，随后会有直升飞机进行空中打击。



高价的反坦克武器 ——FGM-148 标枪



这家伙能出现在游戏中可真是少见，玩过游戏的玩家一定知道 FGM－148 的威力，标枪是真正做到射后不管的高性能武器。FGM－148 有日夜两用红外线热影像观测仪，在各种环境下都能锁定目标，通过自身瞄准系统锁定目标后，飞弹会弹射到离发射人员足够高的安全高度，弹尾控制翼面驱动高压气瓶喷射燃料，飞弹垂直升空，再次到达无死角高度后 2 段式固态推进火箭启动，垂直向下打击目标。要知道大部分战车的正面、两侧装甲的厚度要远远大于正上方的装甲，从上方摧毁坦克等战车大大提高了一发 OK 率。很多情况下，目标处于建筑物等掩体之后，水平直线打击的弹道轨迹大大影响了反坦克武器的效率，因此结合了上述两大优点的 FGM－148 标枪成为了 21 世纪美军抹杀坦克的最佳利器。

再好的武器也有它的弱点，FGM－148 标枪最大的致命伤就是价格昂贵，不易大范围装备部队。所以才会出现在伊拉克时被用作侦察和监视瞄准工具情况。补充一句，FGM－148 再强大在游戏中也不能用打直升飞机，笔者就曾经用 FGM－148 标枪瞄了直升飞机半个小时也没办法发射飞弹，哪位读者有幸能玩到标枪，帮我证明下能不能打飞机。

规模最大的精锐部队 ——U.S.M.C 美国海军陆战队



继 S.A.S 后，U.S.M.C 是我们在游戏中看到第二多的简称，U.S.M.C 是现在最大的精锐部队——美国海军陆战队的简称，总人数达到 16.98 万人，甚至比某些国家的正规军都多，所以 S.A.S 主要执行小范围的特殊突击任务。和 AL－Asad 的守卫部队正面冲突就要交给美国海军陆战队。我们在任务简报中可以看到新闻报道战线的推移，这都是美国海军陆战队的地面战果。在与伊拉克冲突期间，有超过半数的海军陆战队成员被派往波斯湾，成为海湾战争的先头力量，从规模和战术意图来看 U.S.M.C 更接近正规军，更确切的说是执行特殊任务的正规军，从他们拥有的 403 辆的 M–1A1 主战坦克就能看出这点。



顺便提一下他们的伙食确实不错。



和 Nikolai 一起行动的过程中被敌人击中的小队，躲避敌人的巡逻完成任务。

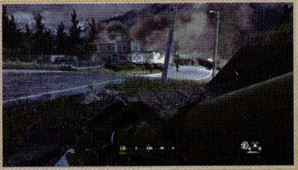
1. 走之前先在我军同伴尸体上收集武器和弹药。
2. 进入房间后开始遭遇战。



3. 在草地中会遭遇直升飞机，趴在地上不要被探照灯照到。
4. 被敌人反扑后，不用过份和敌人纠缠，进入地下道入口，冲出房间。
5. 杀掉冲出的狗，从房间两边突击。



6 穿过草地，这里会和公路旁的小队伏击，从玻璃建筑物突进。



7 这时上空会有敌直升飞机的空中掩护，杀光牧场房间内的士兵后拿起 FIM-92 出来和直升飞机算总帐。

8 继续前进会遇到敌地面部队，不过强大的 AC-130 机炮解决了他们。

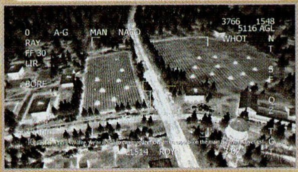


使用 AC-130 保护 Price 上尉和英国空军特别部队的安全。

CHECK

如何分清敌我

无论在哪种黑白视角下，只要是闪光的部队就是我方的部队。



1 不能碰到教堂，在空中掩护我方部队，当心不要杀到村民。

2 进入下个村子，在停车前就用 105MM 机炮清扫敌人。

3 到全是汽车的地区，推荐用 40M 机炮清扫杂兵(两栋建筑物会不断出现士兵)。

4 两架直升飞机到来前一定要将周围的敌兵杀光，我方队员搭乘飞机后任务完成。

参加反恐行动的——AC-130 重型攻击机



基本技术数据

机长：29.8 米
机高：11.7 米
翼展：40.4 米
最大速度：468 千米 / 小时
最大航程：2340 千米(无空中加油)
升限：7576 米
最大起飞重量：69,750 千克

要说使命召唤 4 神！那么其中一点就要体现在本关的关卡设计上，这是 FPS 历史上的一个先河，游戏真实的再现了 AC-130 上光学和热成像观瞄吊舱在驾驶员和炮手眼中的样子。在空中使用机炮能做到如此精准的打击目标也只有 AC-130 才能做到，这个被称为“飞行炮艇”的家伙在越南战场中立下了赫赫战功。

AC-130 重型攻击机 H 型使用一门 105mm 榴弹炮，改进自陆军的 105 炮，加装反后座装置；一门福博斯 40mm 机关炮；两门 20mm M61 六管加特林炮，上述武器均由先进的探测和火控装置控制，包括先进的多座火控雷达和热成像仪。由于有众多武器和电子设备，AC-130 可能是除了预警机之外机组成员最多的军用飞机。H 型上的成员包括：五名军官(驾驶员，副驾驶，领航员，火力控制军官，电子战军官)和九名专业成员(飞行工程师，电视操作手，红外传感操作手，装弹手，五名炮手)，这些飞行员真可谓是空中的“十四罗汉”。

下边我们来看看 AC-130 重型攻击机的战功，越战期间 AC-130 累积破坏 10000 辆卡车，在欺负无抵抗目标的竞赛中获得了优异的成绩。83 年入侵格林纳达的行动中成功压制了敌地面火力，89 年入侵巴拿马时更是轻松扫平了巴军指挥部和通信中心。海湾战争期间 AC-130 投掷的 BLU-82 爆炸时掀起的小蘑菇云，令英军侦察兵误以为美军动用了小型核弹，该炸弹在越战期间负责在丛林中炸出几个足球场大的空地，该炸弹在阿富汗也起到了很关键的作用。

AC-130 成功摧毁变形金刚天蝎





电影中 AC-130 最出彩的是时候，要算是前段时间人气度超高的《变形金刚》了。当天蝎和海军陆战队在沙漠中的小镇交火时，陆战队员要求的空中打击力量及时的赶到，AC-130 上的 105mm 榴弹炮成功的充当了金刚杀手的角色。



战斗依然没有停息，为了追捕 AL – Asad 夜里美军海军陆战队继续将前线战场推进，战狗小队获得营救后，下一个任务就是尽快赶到高速公路向城内推进。



1 上来干掉几个杂兵后，先拿起公车旁的 RPG 射下空中的直升飞机。

2 继续前进遭遇敌人的火力包围网，先杀掉两边楼顶上的士兵，然后从右侧的房间内突击。

3 正前方的公共汽车会聚集大量的士兵，要从右边的通道绕过去。

4 通道有大量的汽车，楼上有两个重型机枪手，丢颗手雷炸毁汽车顺便干掉地面的敌人，再杀掉两个机枪手。

5 到楼顶后遇到敌人的坦克，稍微退后一点交给我方的 M1A2 即可。

6 最后在直升飞机处集合，小心别被直升飞机压死。



陆地上的霸王——M1A2 主战坦克



基本技术数据

全车重	62.5 吨
全长	9.8m
车底距地高	0.432m
主炮	120 滑膛炮
公路路最大速度	72.42km/h
平均越野速度	48.3km/h
燃料储备	1907.6L
公路最大行程	498km

主战坦克被称为“陆战之王”，是陆军主要武器之一，如果说战斗机是士兵们的天使，那么坦克则是地上作战的霸王。DMS 国际武器预测小组公布了对世界坦克性能的排名，美国的 M1A2 SEP“艾布拉姆斯”主战坦克被列为榜首。

注：这项评比主要是针对西方主战坦克，技术指标的评比上对俄罗斯这个坦克技术大国有些不够公平。

游戏中穿墙后击毁坦克是真实存在的吗？



海湾战争中美军一辆 M1A1 型主战坦克曾在 3750 米距离上击毁了一辆伊军 T-72 坦克，这一射程与“陶”式反坦克导弹相等。本关中，最为令人振奋的就是 M1A2 穿墙摧毁敌坦克，几个美国海军陆战队士兵高呼着，“这真他妈的是奇迹！”在实战中这是真实存在的，这都依靠德国莱茵金属公司制造的 120 毫米滑膛炮的强大威力，美国 M1A2 坦克采用专门配套研制了威力巨大的 M829A1/A2 尾翼稳定贫铀合金弹芯脱壳穿甲弹。在海湾战争中，曾发生过一枚 M829A1 炮弹贯穿一辆坦克后又穿透另一辆的情况。还有一枚 M829A1 击穿了 T-72 左侧掩护用的沙墙后贯穿了坦克，又从右侧沙墙飞出。

而装甲方面 M1A2 依然很强大，在“沙漠风暴”军事行动中，一辆 M1A2 曾被一辆 T-72 坦克主炮连续击中三次，仍然可以调整炮口摧毁对方。

海湾战争中 M1A1 的惊人战绩的根源

M1A2 前身 M1A1 在海湾战争创造了很多极其傲人的战绩，下边这个例子在另一方面证明了 M1A1 系列坦克的强



大，美军的一个坦克连在海夫吉的沙特边境遭遇了伊军约 33 辆坦克，凭借强大的坦克火控系统，在 3 分钟内即击毁伊军坦克 31 辆，击伤 1 辆，而自己却无一伤亡。1991 年 2 月 27 日，在伊拉克重镇巴士拉南和南部地区数十千米长的战线上，美军装备有 470 辆 M1A1 坦克同拥有 300 辆 T-72 坦克的伊军展开了二次大战以后最大规模的坦克战，最终同样获得全方位的胜利。



当然这样的战绩和美军坦克战的战术思想有关，美军在数量相当或处劣势时一般不同伊军坦克打对攻。伊军坦克本打算采用苏军战术靠数量猛冲到美军坦克面前来“肉搏”，而美国坦克部队在遭遇战中先呼叫 A-10 攻击机和武装直升飞机掩护迅速后撤至伊军坦克射程外，依次摧毁伊军进攻的坦克，待伊军坦克损失数量过大进行撤退后再反过来追击，加上伊拉克的坦克较 M1A1 差距太大，这种战绩也属于常理之中。这点和英军坦克做战思想还是有很大区别的，英国坦克部队更喜欢和对手打对攻战，在坦克集群作战方面，美军更重视战术。



美军士兵们，我们终于将 AL – Asad 围困在他的首都，根据 S.A.S 英国特种部队的情报，AL – Asad 可能持有俄制核武器。速度是我们胜利与否的关键，我们将在他的老巢部署大量优势兵力，特种部队已经破坏了 AL – Asad 大量的对空防卫力量，但依然有大量的 AL – Asad 的地面部队等待着我们去解决，我们抓住了 AL – Asad 就能在这里结束战争。



前边的镜头和《黑鹰坠落》的场景是不是很像呢？





❶使用机炮向下边的目标扫射（包括装甲车、坦克），由其是持有 RPG 的士兵。
❷从直升飞机下来后跟着部队前进。
❸到二层，两架直升飞机会在地面布置火力点，最好的办法是开始就向前冲，迅速占领右边的角落地点，然后再绕到左边的降落地点。
❹搭乘直升飞机到达新地点，到达超级眼镜蛇坠落处，按×键救出里边的幸存者，把他带到直升飞机上任务完成。
❺醒来后爬出直升飞机，你会见到核弹的景象。

放射性沾染。1 枚当量为 2 万吨的原子弹在空中爆炸后比阳光强 13 倍的光照，使皮肤大面积灼伤溃烂，物体燃烧。冲击波的破坏力我就不用说了，基本上是见什么吹什么。电磁脉冲的电场强度在几千米范围内可达 1 万至 10 万伏，所有电子设备全灭。还有那被称为人类奇观的蘑菇云，降落后的尘埃是碰到谁谁就死。1954 年 2 月 28 日，美国在比基尼岛试验的 1500 万吨级氢弹，爆后 6 小时，沾染区长达 257 千米，宽 64 千米。在此范围内的所有生物都受到致使性沾染，在一段时间内缓慢的死去或终身残废。总的来说，能像使命召唤 4 中看到这样的景象的人是基本不存在的…………吗？



疯狂的 AL－Asad 引爆了核弹，清除了阻碍他的美军，也杀光了所有忠实他的士兵。蘑菇云在首都升起，核弹抹掉了整个城市。

你这辈子都不想看到的景象——核弹真的首都爆炸了



终于提到人类最具杀伤力的武器了，没想到那个疯狂的 AL－Asad 竟然真的引爆了核弹，没想到他丫的还真有核弹，没想到主角还有幸看到了核爆，没想到主角最后还是死掉了。本任务将故事推倒了顶峰，使命召唤 4 任务的爽快，剧情的曲折一览无余的表现出来。

影视作品中无数次的提到了核弹危机，从屈特拉主演的《断箭行动》到乔治克鲁尼主演的《末日戒备》，电影的恐怖份子都有通天的能耐从俄罗斯搞到核弹（真是倒霉的俄罗斯……），并不小心的引爆了几颗。好在现实中恐怖份子从核武器大国手中搞到核弹的事儿压根就没有发生，设想下如果拉登手里有核弹头这个世界现在会是什么样子。

核爆之后的真实情况

真的能在核爆之后幸存吗？我们来看看核武器的杀伤破坏方式，主要为光辐射、冲击波、早期核辐射、电磁脉冲及

非也，这个世界上还是有逆天的生物存在的，那就是 MGS3 中的 SNAKE，大叔强大到可以直视核弹爆炸中心而不瞎，不愧是人类进化历史上究极的生物。



Price 上尉，AL－Asad 这个胆小鬼是不会牺牲自己的，我这里有他曾经在阿塞拜疆使用的避难所的位置，下个任务就是到那里抓住他。



❶开始先制压左右两边的房子，远距离的重型机枪手都要优先杀死。
❷剩下两个房间，可以对左边的房间使用援护攻击，房间内推荐使用 RPD。
❸水塔后边的房间，几个手雷就能搞定。

游戏中虽说这次任务扑了空，但历史上确有一支特种部队直捣黄龙成功击毙头目的战例，那就是下边我们要讲的俄罗斯最有性格的特种部队。

俄罗斯反恐尖刀——阿尔法特种部队

1974 年 7 月，苏联克格勃主席安德罗波夫命令组建一支反恐部队，最初人们称他们为阿尔法，最后俄罗斯联邦安全局便沿用了这个名字，该特种部队中几乎所有人都获得过荣誉勋章，完成了 30 多次的人质解救行动，并执行了 1000 多次的特别行动任务。

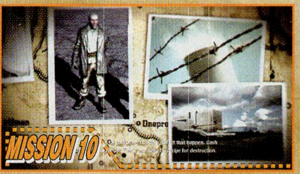


阿尔法小队第一次遭遇损失——两名成员牺牲的行动也是阿尔法小队最为著名的一次行动。1979 年 12 月 27 日，阿尔法小组成员与其他特种部队成功的土入喀布尔阿明官邸，就地击毙了阿明并推翻了他的政权。这次行动之前，所有的战士都穿上了阿富汗士兵的服装，为了防止误伤队友所有人的左袖都缝着毛巾作为标志，每个人都明白，万一行动失败，活着的人都得独自步行通过萨朗山口到苏联边界，而且直到任务完成前中弹的人不能寻求帮助。阿尔法小队在冲入官邸 2 楼时，遇到了意想不到的事件，那就是阿明保镖的家人还在宫殿中，特种部队被迫停止射击，但阿明最后还是死在了特种部队丢出的手榴弹下。

2002 年 10 月，莫斯科发生车臣匪徒劫持杜布罗夫卡剧院人质事件，上千名人质被困在满是地雷的舞台中，女圣战者身上绑着炸弹随时打算和人质同归于尽。在这种严峻的形势下，阿尔法小队突击进入剧院，在战斗第一秒便击毙了舞台上的男恐怖份子和危险的女圣战者，最后成功转移出人质。

连续违抗命令的特种部队

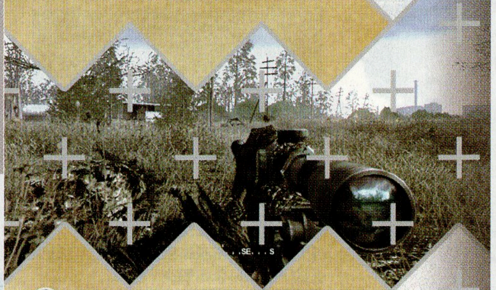
服从命令是军人的职责，但阿尔法特种部队却总会做出连他们的上级都意想不到的决定。1991 年当苏联政局动荡之时，阿尔法特种部队曾经接到进攻议会大厦并逮捕叶利钦的命令，考虑到该举动会造成人员伤亡，该部队拒绝执行命令，叶利钦也十分高兴的将该部队化入安全保卫局，负责他本人的安全工作，2 年后，在总统于议会的对抗事件中，该部队继续扮演了违抗命令的角色，叶利钦一怒之下把他们转回了国家安全部门让他们做反恐的老本行。



15 年前根据 Price 上尉的回忆，切尔诺贝利，被称为坏人们的圣诞节，甚至泄漏发生十年之后，他们中的一些人还在打着核物质的主意，这其中就有 Imran Zakhaew。核燃料棒的现金交易？那是破坏的源泉，当然我们不会坐视不管。那是在第二次世界大战后美国政府第一次实行的暗杀任务。

在漫长的潜行和等待后，MacMillan 上尉和 Pric 击中了目标 elmran Zakhaew，

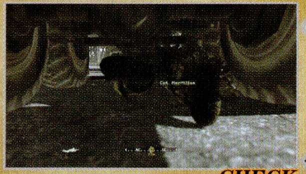
可是这家伙很走运，只损失了一条手臂，他的罪恶计划还在暗中进行中。



❶本任务前半段，推荐尽量隐蔽行动，高难度下被发现后生存几率比较低。多注意 MacMillan 的提示行动，紧紧跟着他行动，稍不留神让他跑了，倒霉的就是你了。
❷在另外一个士兵没有注意的情况下解决他，匍匐前进，杀掉门口的哨兵。
❸塔楼处，在 MacMillan 蹲着的地方狙击塔楼上的哨兵。门外的士兵会走到草丛中，匍匐在草地中绕到他身后杀掉他。

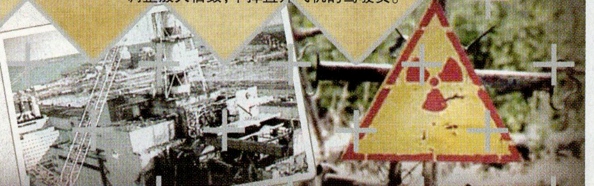


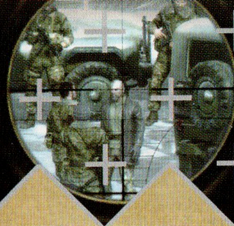
❹从屋子一楼的后门夺门而出，穿过墓地之前小要躲过直升飞机的监视，只要靠在门前一会儿就好。
❺来到一片草地，这里会有地面部队尽心扫荡最好的办法是紧紧跟着 MacMillan 爬，离他越近越好，就算和他粘在一起也没有关系。
❻到拖拉机后，正前方有直升飞机的地方会有几名士兵把守，跟着 MacMillan 在草地中前行，加速跑离开该地域，不用和敌兵交火。
❼到集装箱的地方，不要着急向前冲，等哨兵慢慢走过来后，再用手枪和刀解决，这里有两个士兵，被发现会很难打。
❽离开集装箱聚集地后要进行一连串的奔跑、匍匐（在车底部），一定要紧跟那个 MacMillan。

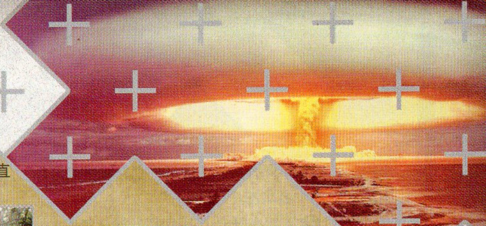


CHECK
提示：按下左摇杆可以提高移动速度。
补充：玩到这里，我觉得 MacMillan 这丫的绝对不是第一次来诺贝利核电站。

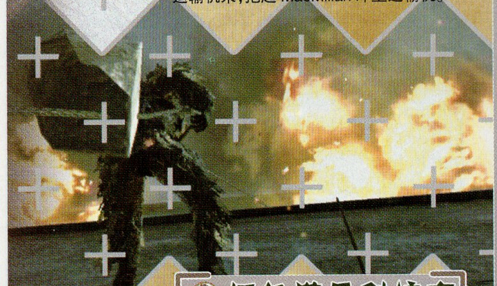
❾不要管半路的野狗，如果你干掉它就会出现大量的狼狗，匍匐前进躲开地面哨兵的巡视。
❿建筑物下用狙击枪干掉楼顶的哨兵。
⓫跟着 MacMillan 一路前进，这里没有什么敌人，随后进行狙杀任务，开始先不要狙击，等待 MacMillan 下达指令，击中目标后调整放大倍数，干掉直升飞机的驾驶员。



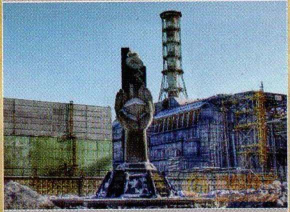




12 狙杀任务完成后立刻撤退，从狙击处另一边的绳索滑下。
13 开始出现倒计时，逃跑，逃跑，跑的越快越好，交火后就立刻向指定方向冲刺，如果在此恋战会被前后夹击。进入楼房内会遇到几名士兵，杀掉他们后建议拿起一把近战型武器以应对后边的战斗。
14 用狙击枪瞄准上空的直升飞机，直升机落下后，MacMillan 就变成你的累赘了，你要一边带着他走一边走，接近他按 × 背着走，这种情况下是不能射击的。
15 一路背着他前进，遇到敌人就放下来，原地做战，考验你射击能力的时候到了。
16 到指定地点，将 MacMillan 放在黄色草地处，开始做拖延时间的准备。将身上的地雷布置在敌人出现的三个位置，基本成扇状布置，然后回到 MacMillan，毕竟这丫是无敌的，拿他当防御工事也是不错的主意。
17 会有大量的敌人涌出，远距离就使用狙击枪，近距离就使用近战武器，引爆路上的汽车也是个不错的方法，一直等到我方运输机来，抱起 MacMillan 冲上运输机。



切尔诺贝利核电站到底发生了什么？

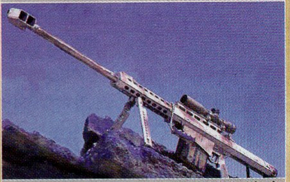


老实说本任务的设计，完全超出了笔者的预料，紧张刺激的潜入流畅而不拖踏，完全超越 MGS 系的潜入，加上后边的狙击防卫战真的是太刺激了。游戏中 MacMillan 在和你一同行动的时候曾经提到了 4000 多人死在了这里，那么诺贝利核电站到底发生了什么？

回顾一下这个曾经是苏联人民骄傲的地方，它曾经是世界上被认为是最安全、可靠的核电站，可是 1986 年 4 月 26 日的那次爆炸打碎了这个神话，威力相当于 500 颗美国投掷在日本长琦的原子弹的第 4 号核反应堆发生了大火，8 吨多的辐射物质泄漏造成乌克兰、白俄罗斯、俄罗斯大面积受污染，苏联瓦解后，俄罗斯、白俄罗斯及乌克兰虽花费大量的经费致力于善后工作，爆炸当时有 56 人丧生，大约有 4000 多人将在未来几年内死于这次意外。

你在这次任务中看到荒凉的都市都属于那次泄漏的结果，这也是 Zakhaew 选择这里为交易地点的主要原因，另外游戏中所说第二次世界大战后第一次暗杀任务那就是纯属杜撰了。可为啥这里的狗没有因辐射进化成丧尸犬那样的生物呢？

最远距离的狙击杀伤武器 M82.50 Caliber Sniper Rifle



干掉 Zakhaew，MacMillan 一声令下，咱们撤，我当时两腿扎根在地上压根就不想走，这他妈的这么强大的武器怎么是说扔就扔的？我依依不舍的看着那把 M82.50，DRAGON 拍着我的肩膀说："走吧，这枪太重了，你根本就带不走。"其实不想走，其实我想留，要是有这把枪后边的杂兵我还怕个头啊。

说到巴雷特 M82，这把枪确实是美国海军陆战队队员最值得信赖的武器，这种步枪可以保证 2000 米之内百发百中。"击中目标不再是件困难事了，现在简单得只要找一个地方卧倒射击就行了。"这就是他们最高的评价，而在海湾期间装备巴雷特的海军陆战队依靠它将伊拉克的坦克群阻止在 1600 米之外，在游戏中击落一架直升飞机就在理解的范围之内了吧（巴雷特确实可以击毁直升机、飞机、轻型装甲车以及舰船）。

M82.50 的美国笑话

这种几乎可以和重炮相媲美的武器竟然在美国是自由买卖的，而且每支价格仅为 2000 美元(当然不是军用型号)。1989–1990 年，美国的中央情报局曾将 25 支 Caliber 50 Sniper Rifle 步枪提供给了本·拉登，以便让他的手下同苏联军队作战。结果现在成了拉登手下对付美国人的武器，有人都怀疑在纽约坠毁的空中客车 A300 是不是就是这种超级步枪干的好事，说不定在白宫外边的某处，一把巴雷特正瞄准着小布什的房间，狙枪旁边还贴着美国总统的照片呢。



这种伪装是不是和游戏中很相似呢



守卫 Al-Asad 的藏身之处一直等到反攻开始。

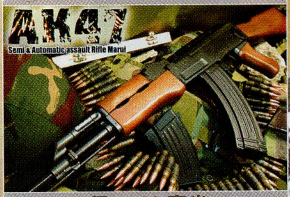


1 先要在半山腰的阵地狙击敌人，延缓敌人进攻的步伐。
2 遭遇炮火袭击后立刻向后撤退。
3 到指定的建筑物的 2 楼引爆地雷，一共有四个引爆点，引爆之后从后门夺路而逃。
4 到山顶的房间内拿反坦克武器，炸毁四辆坦克，右边两辆在房间后边锁定射击。



5 随后吹响反攻的号角，现在有 10 次空中援护打击，使用空中打击→冲刺→空中打击的步骤推进，建议贴着地图的左边冲刺，可减少遇敌数。
6 登上直升飞机任务完成。

AK-47



口径：7.62 毫米
弹匣容量：30 发
空枪重：4.3 公斤

这把枪是如何出名我就不用说了，这款卡拉什尼科夫 1947 年定型的自动步枪如今依然是 20 世纪步枪行列中最耀眼的明星，当然从性能上来讲 AK-47 还存在着弹型欠佳，枪管缠距偏小的缺点，但它以令人惊异的可靠性、简单的结构，以及低廉的价格征服了无数第三世界的国家，这也是为什么在和恐怖份子遭遇时，经常能看到他们手中有一把 AK-47 的主要原因。1970 年代有这么一句俏皮话："美国出口的是可口可乐，日本出口的是 Sony 电器，而苏联出口的是 AK47。"

关于 AK-47 是抄袭了德国 Stg44 突击步枪设计出来的说法是靠不住的，Stg44 和 AK-47 的基本结构和原理，都有着极大的不同，仅仅是外形类似而已。



我们终于找到 Zakhaew 的藏身处了，据说他已经藏匿在了地下，不过现在有抓住他的计划。那就要利用 Zakhaew 的儿子，烂苹果不会离树太远的，我们已经锁定了那个杂种的具体位置，抓住他我们就能知道怎么找到他的老子。

1 占领汽车场前的建筑物，要优先解决楼上的杂兵，以及身后塔楼上的敌人。
2 两个小时后，开始伏击任务，不过还是让目标 Zakhaev 的儿子逃走了。





3 开始追击，干掉路上的一群士兵和两只狼狗后不要一直跟着 Zakhaev 的儿子走，从大路左边的通道走。
4 到建筑物前盲目的冲过去就是死亡，要用狙击步枪干掉楼上的重型机枪。
5 冲进楼房后一连串的屋内战，多利用小地图就不会迷路。
6 来到楼顶 Zakhaev 的儿子还是终结了自己的生命。

一直怀疑 Zakhaev 的儿子的原型就是《深入敌后》的杀手，因为他们从外型上实在太像了。



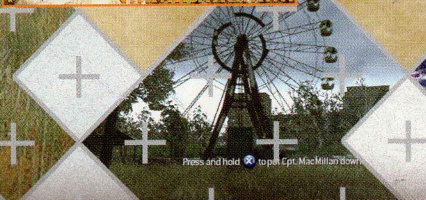


Zakhaev 得知他的儿子死亡的消息后向全世界传来了他的威胁：他们摧毁了我们的文明、经济、我们的荣耀。我们的鲜血洒落我们的领土上，这就是为什么我们把西方的领导人叫做婊子。所有的美国和英国的部队必须立刻撤离俄罗斯，不然就等着承受我的报复！

显然 Zakhaev 装有核弹头的弹道导弹可以摧毁整个美国，任务很简单，找到 SSgt Griggs，摧毁导弹发射装置的电力供应。

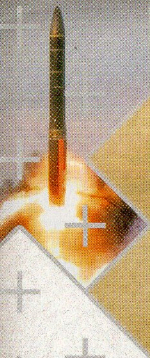


隔离区的摩天轮确实存在于切尔诺贝利核电站隔离区内

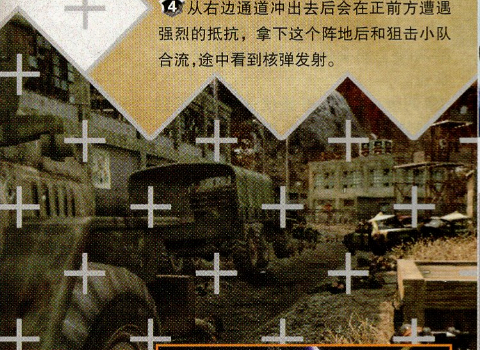








1 一路偷偷解决目标，到目标房间内救出一名队友。
2 来到电塔处，在底部设好 2 枚 C4 炸弹，引爆炸弹后队友会开启新的通路。
3 前方的敌人阵地火力比较强大，推荐从右边推进，先远距离杀掉楼顶持有火箭筒的士兵。
4 从右边通道冲出去后会在正前方遭遇强烈的抵抗，拿下这个阵地后和狙击小队合流，途中看到核弹发射。



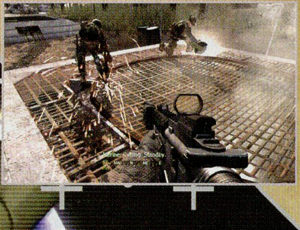
MISSION 14



两枚 RT–2UTTH 弹道导弹还是在俄罗斯发射了，每枚 RT–2UT-TH 装有 6 个核弹头，它们将在美国西海岸分散重新锁定目标，包括纽约、华盛顿在内的西海岸城市都成为恐怖份子报复的对象，一旦这些核弹落在城市中，将造成约 4100 万的人员伤亡。



1 武装直升飞机被击落，进入阵地后会遇到敌人的火力压制，先在集装箱旁向坦克丢一颗烟雾弹，将 C4 装在坦克两边的黄色位置处，引爆 C4 炸弹。
2 铁门前敌人较多，要优先杀掉楼顶持有 RPG 的士兵，不用吝啬手雷和枪榴弹。
3 开阔地的两大目标就是两辆坦克，一个要绕到坦克身后解决它，之前同样要使用烟雾弹，在正面放 C4 不是被炸死就是被辗死。第二辆坦克可以使用右边车库角落的 FGM–148。
4 导弹孔被打开后，利用绳索滑到下边去（如果不下去就会遭到两架直升机的扫射，用 RPG 打它们也不是件容易的事）。



RT–2UTTH 白杨 –M（SS–27）

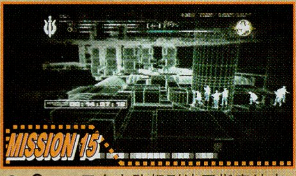


两枚弹道导弹冒着尾烟升到了空中，悲怆的音乐同时响起，承载着核弹头的导弹进入了大气层。这两枚导弹就是白杨(SS–25)的改进型，是俄罗斯导弹制造业的象征，该导弹采用多种制导方式，是一种 3 级固体燃料导弹，游戏中我们在外太空看到进行分离就是白杨的二级发射的结果，白杨 –M 飞行距离超过 10050 千米，弹头爆炸当量约为 55 万吨。可谓是远距离的威慑杀手，这也是为什么美国在一段时间内执着于太空大战计划的原因，现在看来一旦发生第三次世界大战，开战之后几秒钟后十几座城市灰飞烟灭也属于预料之中了。

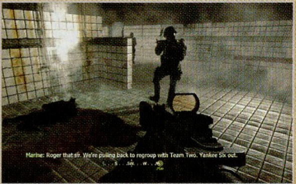
这个场景是不是很眼熟呢？



MISSION 15



三个小队都到达了指定地点，Bravo Team 已经到达了敌指挥中心。好消息是我们已经找到了阻止核弹引爆的方法，只要输入中止密码就能中途中断引爆，坏消息这些中止密码还在获取中。



1 跟着部队从通风管道来到浴室，时间出现倒计时。
2 在狭窄的通道内进行战斗，多利用小地图观察敌人的位置和数量，在暗处推荐使用夜视镜。
3 到下层有三处通路推进的房间，推荐从靠近两边的墙壁推进，这样可以减少交火次数并节省时间。
4 来到铁门前等待开门，杀光里边的士兵后在墙壁上设置 C4 炸弹。

5 占领敌人的控制室后，到指定电脑处按住×键登陆密码破坏弹道导弹。
6 跟着 Price 撤退，道路狭窄处就使用手雷，登上电梯。
7 占领停车场，上车逃跑。

其他世界闻名的特种部队

除了上边说过的英国 S.A.S.、俄罗斯阿尔法反恐怖部队还有几个全世界知名的特种部队，下边简单介绍一下。

美国海军特种部队海豹突击队 SEAL



1962 年组建，主要任务是侦查敌情和偷袭，曾经参加过古巴、越南、格林纳达、巴拿马和海湾各战役，也直接参与反恐行动，海豹突击队最大特点是采用 2 人作战小组，是运用狙击战术最为熟练的特种部队之一。

美国三角洲部队 DELTA FORCE

20 世纪 70 年代专门建立的反恐部队，1982 年，为意大利特种部队营救被恐怖组织“红色旅”绑架的美国多齐尔将军的行动提供了技术帮助；1987 年，该部队协助联邦调查局抓获了 2 年前参与劫持美国环航客机事件的恐怖分子。

法国国家宪兵干预队



法国 1974 年专门成立的反恐部队，1976 年在吉布提成功营救 30 名被扣押的儿童人质，最辉煌的战绩是 1994 年在法国马赛机场击毙 4 名穆斯林劫机者，成功完成空中客车飞机的拯救任务。该部队作战时身着黑色腰带，又有黑小子的称号。

德国边防第 9 反恐大队



简称 GSG9，成立于 1974 年，战斗装备精良，部队训练有素，GSG9 除了在国内的行动获得充分授权外，也具备国际特警的外交豁免权，主要任务是保证德国公民的安全。1977 年 10 月，联邦德国一架波音 737 班机上的 79 名人质遭到 4 名巴勒斯坦恐怖分子劫持，GSG9 大队用不到 5 分钟的时间冲入机舱当场击毙 4 名恐怖份子，人质全部安全，创造了反恐历史上的一个神话。

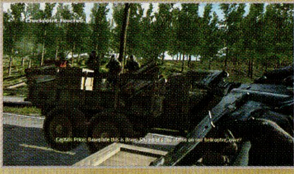
意大利反恐部队

意大利反恐部队主要由空军特别行动勤务组构成，是从空降旅中第一空降骑兵营中挑选出来的精英，1981 年 12 月，美国驻北约多齐尔陆军准将在意大利北部被 4 名“红色旅”恐怖份子绑架到帕多瓦小镇的一家超级市场的二层公寓中。意大利反恐部队 2 分钟内，一枪未放便生擒了恐怖份子，成功救出了多齐尔陆军准将。

MISSION 16



核弹最终没有引爆，现在有大量的部队正前往 Bravo Team 所在地，立刻撤离该地点。



1 在车上装弹时建议下蹲保证安全性。
2 两辆军车上有不少敌人，近战就要瞄准了横着扫射敌人。
3 冲出山洞后向追过来的卡车射击。
4 换上 RPG 向空中的武装直升飞机射击。



5 桥梁坍塌后，迅速向上爬，再断桥处组成防御阵地。
6 处于昏迷状态的主角目睹了同伴被杀的惨状，拣起来队友丢给你的手枪干掉连独臂在内的三人完成任务。



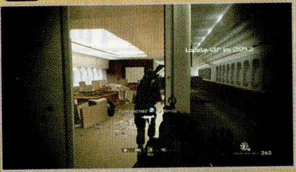
GAME OVER（字幕出现后）





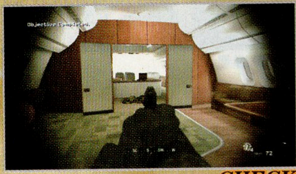
《石破天惊》中特种部队的彻底失败，原因是：对手是服役时间更长的特种部队。

打击恐怖份子的行动还在继续。



1 字幕过后的最后任务，飞机内的空间狭小，但有大量的掩体。

2 因为有时间限制，要加速前进，找到VIP后出现慢动作，建议先射击腿部后再射击恐怖份子的头部。



CHECK

街机模式——使命召唤4真正的乐趣

任务有时间限制，超过时间限制任务就会失败。

击倒敌人会得到分数，射击不同的部位获得不通的分数不同，远距离爆头的分数最高。

获得一定分数后会进入分数×2模式，继续击中敌人分数翻倍数会继续增加，向着最高分努力吧。

屏幕上人的数量就是接关的次数，接关次数随着获得分数的增加而增加。

分数等各种资料会累积到下一关。

最成功的拯救人质的战例——58秒告捷

1976年7月，一架装有300多人的以色列客机被恐怖份子劫持到乌干达，以色列政府第一时间动用外交手段成功释放了200名非以色列人质，与此同时，以色列借助美、英、法等国的情报机关成功获得了恐怖份子的相关情报，随后叫机场的总工程师搭建了同乌干达恩德培机场的模型，以色列特种部队在这个简易模型中反复进行战术训练。随后以色列派出了280人的行动队，由一名上校率领，乘坐4架大型运输机，长驱4000多公里，穿越5个国家，奔袭人质所在地乌干达恩德培机场。

运输机抵达机场后，一辆吉普车立刻开往关押人质的机坪上的候机室，另一辆高级轿车坐着假冒的“总统”前往机场守卫击中地。两边同时打响的战斗迅速削弱了机场的防御力量，冲入大厅的以色列特种部队用本国人质才能听懂的希伯来语“卧倒”，提示人质趴下，随后便是特别行动队的全面扫射，恐怖份子当场全部被击毙，只有2名人质不幸中弹身亡，突击队员中只有内特雅鲁中校1人牺牲，整个过程比一定的1分钟还快2秒。

随后为了防止后续的敌增援对拯救任务造成威胁，特别行动队炸毁了机场控制室和11架苏制米格战斗机，乌干达总统阿明得知此事后对以色列的这次行动既愤怒又无奈。这也是反恐历史上最为成功的拯救人质的战例。

世界特种部队失败记录

前边讲了这么多的反恐部队的英雄事迹，你或许会认为他们是所向无敌的吧，实际上特种部队战败的例子那也是数不胜数，首当其冲的就是沙特阿拉伯的特种部队，败的最惨的也是他们。

2001年3月15日，俄罗斯航空公司的客机被恐怖劫持，沙特阿拉伯特种部队采取了行动，但结果打死一名空姐和一名土耳其乘客。

2004年5月29日，武装份子在阿拉伯胡拜尔市“绿洲”高级住宅区俘虏了47名人质，大部分都是外国人，第二天阿拉伯特种部队强行发起了进攻，导致22名人质被杀害，特种部队25人受伤、7名成员牺牲，最后还让3个恐怖份子开汽车跑掉了。

血溅清真寺——死伤人质最多的失败行动

1979年，沙特阿拉伯麦加清真寺超过6000名的祈祷者被劫持。沙特阿拉伯国民卫队在准备不足的情况下发动攻击，付出了数十名士兵死亡的代价，第二天3000名士兵在12辆装甲运输车和5架直升机的支援下，开始了第三次进攻，结果被恐怖份子用火箭摧毁了3辆装甲车并击落一架直升飞机。进攻再次失败。第三天法国人应沙特国王求助来指定攻击计划，但他们无法在沙特军队中找到任何合适的队员。4天后也就是11月27日，恐怖份子决定释放1000名人质，结果四周的沙特士兵以为是恐怖份子攻击，向逃出来的人质射击，无数的人质倒在血泊中。让人难以置信的是，这种扫射人质的恶劣状况发生了两次！沙特特种部队最后付出了惨痛的代价，同时人质死亡的数量创历史最高记录。

战功赫赫野小子也会失败

如果说沙特的失败是因为部队战斗力不足，那么前边提到的曾经出色完成乌干达拯救任务的以色列“野小子”部队就不能拿这个借口推脱了。1974年马阿洛特市的人质营救行动，三名巴勒斯坦民主阵线的武装分子杀害三口人后，又潜入一个学校劫持了上百名学生。在以色列特种部队进行拯救任务时，恐怖份子打死了22个孩子，打伤56人，也成以色列特种部队无法磨灭的痛苦回忆。

连人质都没有看到就失败的三角洲部队

1980年4月，为了营救被困在德黑兰的美国人，三角洲特种部队奉命参战，8架直升机在尼米兹号航空母舰升空，可还没有到达德黑兰就有2架直升机坠落，剩下的6架直升机还有一架出现了故障而损坏，坠落中的直升机中有一架和EC-130相撞，死了8个人，特种部队连敌人的影子都没有看到，最终不得不中途取消任务，这是世界人质营救史上最为惨痛的失败之一。

结语

特种部队的故事就告一段落了，希望读者们能够喜欢这种攻略模式。至于使命召唤，小编再次强烈推荐，没有XB360和PS3的玩家也不要着急，你还可以玩到PC版，这是今年编辑部最为推荐的FPS游戏，千万不要错过。



告示

各位敬爱的读者，新的一年又要到了，从2008年1月号开始，我们将照例进行连续三期的“游戏日新年发展意见大征集”。在1月号到3月号的调查表上，我们会罗列出非常多非常繁杂的意见选项，请大家一定要耐心仔细的填写，因为这关系到新一年里游戏日的制作方向，也关系到各位看杂志时能否找到自己需要的东西。具体的说，会关系到我们把哪些游戏做攻略单行本，哪些游戏做几十上百页的大攻略，哪些游戏只能占到几页空间，哪些游戏要回顾，回顾的重点又该放到哪些方面，乃至于杂志各个小栏目的特色改造等等，诸位，这些可就全捏在您的笔上面了，可一定要给我们一个真实的意思表示啊！为了大家看到一个自己想看的“游戏日”，请踊跃地填写吧！



CAPCOM
2007.11.15
Wii

生化危机

文:fei、雀翎
协力:RIU

安布雷拉年代记

前言

这是一个充分利用 Wii 手柄机能的游戏，毕竟那个感应器不用白不用，不过对于广大玩家来说，玩它最大的动机恐怕还是因为能了解到《生化危机 4》之前到底发生了什么故事，为什么安布雷拉公司突然间土崩瓦解，各个主角在这期间都有怎样的经历……等等。这次的《安布雷拉年代记》可算是部分满足了 fans 们的愿望，除了以新的视角重温从 0 到 3 的故事之外，每一章里的隐藏剧本都让大家有新的发现，不过没有收入《生化危机 2》和《维罗尼卡》确实令人意外，莫非 CAPCOM 憋着出 2 代？

鉴于本游戏的特殊性，我们觉得详细列出每关打法未免有点令游戏过于无聊，所以把重点略偏向剧情一些，希望能让大家满意。另外，本作单人游戏时难度略微偏高，而游戏里“爆头”的设定若放在小显示器上又太难受，所以我们对于玩这个游戏的建议是——找一台大屏幕电视，两个人玩！每天玩个一两关就好，如果你平时不怎么锻炼的话，这游戏很累人的……

Umbrella 战斗系统

A: 拾取物品(长按不放为使用匕首)

B: 开枪(使用匕首状态下为使用手雷)

左摇杆: 调整视角　**C:** 切换武器

快速挥动一次手柄: 上子弹　**+:** 暂停　**-:** 退出

Umbrella 菜单画面

RESULTS: 目前为止各关的成绩。

CUSTOMIZE: 武器改造。每关完成之后根据表现会获得一定的



☆，在这个选项里可以通过获得的☆来改造武器的装弹量和威力。☆可以累积，改造强力武器往往需要消耗好几关获得的☆，所以重复打某些关卡几乎是必然的。

ARCHIVES: 文件欣赏。玩家在战斗中获得的文件可以在这里查看其内容。文件在游戏中以特殊的伞公司标志来表示，每关的文件在取得之后，重复玩该关卡时将不会出现，所以如果在拿齐该关卡所有文件后再重玩，本关的文件获得数评价将肯定是 S。

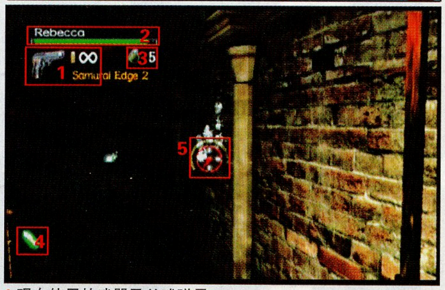
OPTIONS: 游戏选项设置。

Umbrella QTE 系统介绍



在《生化危机 4》里出现的操作方式，表现为在游戏中突然要求玩家做出某个操作，如果成功就可以严重伤害敌人或躲过致命伤害。本作中的 QTE 主要有 4 种，即按下 A 键、按下 B 键、AB 同时按和快速摇动手柄。除了被丧尸抓住，大部分 QTE 都是在固定情节或 BOSS 战中出现。固定情节的 QTE 出现前画面会突然在一瞬间变成反色，这时就意味着玩家要提高警惕了。除了被丧尸抓住时肯定是用快速摇手柄摆脱外，所有 QTE 的具体指令都是随机的，祝大家好运（某人经常在举手柄举得手臂酸痛时突然遇到要快速摇晃手柄的指令，几乎次次必死）！

Umbrella 战斗画面



1.现在使用的武器及总残弹量
2.主角残余 HP
3.手雷数量
4.急救喷雾，如果没有取得将不会显示
5.枪口准心，外侧的光环为目前弹夹残弹量，全满为绿色，使用中为黄色，残量极少或空弹夹为红色。也可以通过光环的长短来判断残弹量。

Umbrella 过关评价



从上往下分别是游戏消耗时间、消灭敌人数量、会心一击数、破坏物品数和获得文件数。总评价根据这五项成绩累积来决定。（不要在意这张示意图上的成绩！这只是示范！打得不好就是这样！）一般来说，熟悉的关卡里很容易能把消耗时间和击破敌人数量加到 S，但会心一击数就要看……你电视屏幕的大小了！建议仔细搜索文件，把一关里的文件全部找齐后不管怎么打，至少获得文件这一项都是 S（已经获得的文件不会重复出现，真是体贴呀）。**在 HARD 难度下，全关卡获得 S 级评价的话，可以获得无限弹药的奖励。**

Umbrella 游戏提示

1.本游戏中可以破坏的东西非常多，凡是光标指向时变成白色的物品都可以破坏，而且有时会掉出有用的道具，所以游戏时除了打丧尸，打这些物品也是探索的乐趣之一。但是在光线比较暗的地方（例如地下水路和坑道），还是建议不要把所有的灯泡都打灭，不然会很妨碍对敌人的攻击——当然，那些特别显眼的大灯泡，打掉多半没错。

2.每个剧本选哪个主角进行在流程上没有任何区别，只是被丧尸抓住需要 QTE 时会有你选择那个角色的画面。

3.完成每关后玩家所剩余的武器弹药可以继承到下一关，所以大家可以在一些难度比较低的关卡反复挑战，把武器弹药累积到一定程度后再挑战新关卡。不过回复药品和手雷无法继承，大家该用就用掉吧。

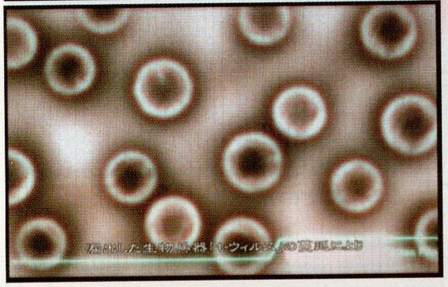
4.匕首对以扑过来为攻击方式的动物系敌人有特效，所以遇到成群的丧尸犬、蝙蝠、乌鸦、小蜘蛛、水蛭时拔出匕首一阵乱划，不但可以避免被伤害，还能在节约弹药的同时有效清除敌人。不过对蛇似乎没有什么用。

5.大部分敌人都有弱点，具体表现为准心在其身上突然冒出红光，攻击那里可以很轻松打出会心一击，普通丧尸挨一下之后基本就挂掉了。所以熟练使用爆头技术是节约弹药和提高过关评价的关键，因为大部分敌人的弱点都在头部。

6.游戏里的回复药品分为药草和急救喷雾两种，药草是获得后立刻自动使用的，所以如果 HP 足够就没必要去吃，尤其是

BOSS 战时，场地里一般都有一两棵药草——那是给你保命用的！而急救喷雾则相当于保险，每个关卡最多只能拿到一个，作用是在玩家 HP 为 0 时自动回复至全满，某种意义上是比强力武器更珍贵的道具。

剧情流程



引子

生化危机……

世界知晓这个名字，将地狱唤回这个世界的，是在 1998 年夏天，美国中西部城市浣熊市（ラクーン市）发生的恐怖事件。由于生物兵器“T 病毒”的泄漏，所有市民都变成了活生生的僵尸——而事故元凶就是制药企业“UMBRELLA”，讽刺的是，它的口号居然是“庇护每个人的健康”……

曾经连政府机关都在支配之下的斯宾塞（スペンサー）的野心，在这事件中染上了黑暗色彩。但是，安布雷拉究竟怎样让尸骨复生，再破坏，其真相只有寥寥数名要人知道。它的始发点是在阿克雷（アークレイ）森林……

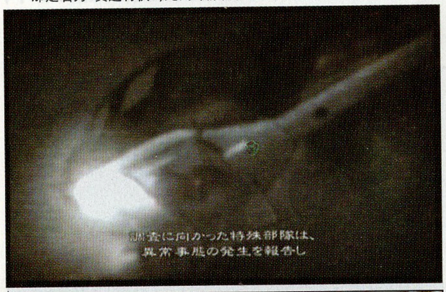


最近浣熊市的周边很不平静，接连发生怪物袭击人的事件，为此浣熊市市警特种部队 S.T.A.R.S 的 Bravo 小队前往调查，但一次机械故障让队员们不得不迫降在阿克雷森林里，侥幸没有人受伤，但通讯已经中断。在对周围环境调查时，大家意外发现了一辆翻倒的军方囚车，车辆已经破坏得不成形状，海军宪兵们的尸体以极为凄惨的形态散落四周，从车上的文件可以看出，这辆车上押送的是一名叫做“比利·科恩”（ビリー·コーエン）的囚犯——在执行任务中杀害 23 名平民又逃走，被判处死刑的极度危险分子。

更危险的是——尸体里显然没有这个人。

面对这种情况，Bravo 小队队长恩里克（エンリコ）下达了分散搜索的命令，而就在不久之后，队内最年轻的成员，第一次执行任务的 18 岁女孩瑞贝卡（レベッカ），踏进了恶梦的起始地。

那是名为“黄道特快”，此刻却静悄悄地停在森林中的豪华列车。



第一章：黄道特急事件

Chapter1

暴风雨之夜，大群水蛭袭击了黄道特快列车，前往调查的特别部队报告有异常事态发生后就陷入了沉默，接着……S.T.A.R.S 队员瑞贝卡介入了进来。于是，安布雷拉的崩溃开始了。

列车内显然曾经有过混乱，现在依旧保留狼藉状态，却空无一人。面对此景，身为医护兵的瑞贝卡本能地感觉到了紧张，但她的无线电此刻一片沉寂，没有任何人回答她。看来需要自己解决问题了。女孩给自己打着气……首先是地面这个奇怪的象水蛭的东西……

一双没有生气的手从瑞贝卡背后伸出，在即将碰到她时，瑞贝卡敏锐地察觉到异状，但当她转过身来时，却因为巨大的恐惧而无法做出任何反应。因为那是一具尸体，一具血淋淋的却依然会动的尸体。就在此时，一个高大的青年突然跳了出来，一脚将那个怪人踢倒，不过瑞贝卡还没来得及

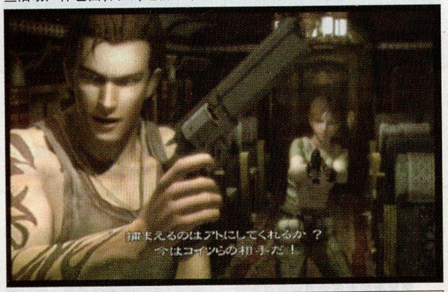


感谢他，就想起了对方是谁。

“你是……逃兵……比利少尉?！”

那右臂上满是纹身的青年满不在乎地回头，小女孩举枪的动作完全影响不了他：“我说，待会儿再逮捕我行吗？现在要先搞定那些家伙。”

“那些……”瑞贝卡看看左右，不得不认同比利的意见，他们已经被这些活动尸体包围，而且，这辆列车似乎又动了起来。



急救喷雾在跳上列车顶后的右边地面

BOSS 战：スティンガー

一只大蝎子，弱点是头部，但它经常会用两个夹子挡住，这时可攻击其尾部阻止它的突然攻击。

☆S.T.A.R.S

Special Tactics And Rescue Service 的简称，“特殊战术与救助部门”，由市警里的优秀成员和拥有特殊技能的平民组成，专门从事特种救援任务，分为 Alpha 和 Bravo 两个小队。

☆死亡名单

Bravo 小队队员爱德华（エドワード）在列车中死亡。他是 S.T.A.R.S 小队第一个阵亡者。

Chapter2

打倒蝎型生物后，瑞贝卡和比利成功令暴走的黄道特急列车停了下来，不过动作稍微激烈了点，列车出轨翻倒在路边。好不容易逃生出来的两人，眼前看到的是一座废弃的安布雷拉设施。



不管有怎样的身份差距，在这种险恶环境中，并肩战斗是唯一的选择。但比利做得更好，他无时无刻不在掩护和救助缺乏经验的瑞贝卡，终于在又一次把小姑娘从悬崖边拉回来之后，瑞贝卡忍不住提出了这个问题：“比利……你真的是凶恶的杀人犯？”

“……毁灭村庄，那是上司的命令。”比利眼神黯淡下来，又想起了那不堪回首的一天。一群美军历经辛苦死伤惨重，长途跋涉到叛军基地却发现那里是普通村庄，因绝望而丧失理智的士兵们向村民们举起了枪，试图阻止的自己则被打晕在地，醒来后就变成了杀人犯……他叹了口气，“总之，大家都死了，这是事实。”



急救喷雾在从升降梯出去后右边墙壁的一块挂板后

BOSS 战：インフェクティッドバット

大蝙蝠，弱点在头部，攻击方式是冲刺攻击和召唤小蝙蝠，小蝙蝠可用匕首解决，BOSS 自己上阵时用重武器连射即可。

☆死亡名单

随 Bravo 小队行动，在直升机内等待救援的警官凯文（ケビン）死亡。

Chapter3

比利和瑞贝卡在礼拜堂地下发现了缆绳通道，并通过它来到了一个工厂。在这里的地下深处，两人找到了怪物诞生的真正原因。

满布水蛭的地下室里，一个看上去如同雕像的老人出现在他们面前，比利和瑞贝卡都认出了他：“这家伙是肖像画里的……”

“……马卡斯（マーカス）所长！……不是应该死了吗？”



“是啊，在 10 年前……我被斯宾塞杀害，研究成果被掠夺。”老人冷冷地回答，“不过，奇迹发生了。跟水蛭组织融合在一块的 T 病毒，令我从地狱苏醒过来。现在正是向安布雷拉，还有这个世界复仇的时刻！”

两人对视一眼。面对完全变异的所长，已经没必要保留同情心了。

急救喷雾在游戏刚开始时出现

BOSS 战：女王ヒル

马卡斯博士所化的水蛭变异体。在进入正式 BOSS 战前还有两个形态要打，难度都不大，唯一讨厌的是它的触手，但记得节省子弹。BOSS 第三形态唯一弱点是那个象排泄口的嘴，因为很扛打所以需要很有耐心的一直攻击，喷酸雾的攻击可以用枪打断。BOSS 的 HP 扣到大约 10%时会缩到铁门旁边的阳光下，此时请用重武器狂轰之。

随着马卡斯的死，这个研究所也在爆炸中化为灰烬，唯一能证实它存在的就只有逃出来的比利和瑞贝卡。天色已经大亮，两人望着山谷下那幢建筑物，良久不发一言。

“我要走了，同伴们还在那里等我。”瑞贝卡打破了沉默，她走向比利，突然伸手抢走了对方脖子上的身份牌，“我会在报告书上写的……你已经死了。”

“瑞贝卡……”比利愣了一下，瑞贝卡却只是调皮地把身份牌挂在她自己脖子上，转身离去。看着远去的女孩，比利的脸色庄重起来，他郑重地举起手，向这个看似柔弱的少女行了一个标准的军礼。在这一刻，初出茅庐的小女孩终于已经成为被职业军人认可的战士。



虽然以奇迹一般的几率幸存下来，命运的捉弄却并未停止。在这之后，再也没有比利的消息，而对瑞贝卡来说，新的地狱……洋馆，正向她招手。

隐藏剧本 发端

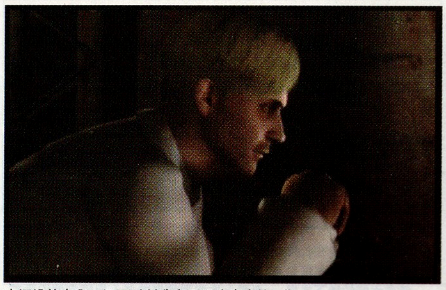
★第一章的主章节全部通过后出现

Chapter1

研究所再利用的计划因马卡斯的报复心理而失败，不仅如此，因为这次事故，病毒也泄漏到了洋馆周边，更深层次的生化危机发生了。

1998 年 7 月 23 日深夜

“这个事实已经无法再隐瞒下去了，安布雷拉也已经要结束了。”看着监视器上马上要逃出去的比利和瑞贝卡，安布雷拉情报部工作员兼 S.T.A.R.S 队长威斯克（ウエスカー）做出了这个判定，但他旁边的研究员威廉·巴肯（ウィリアム·バーキン）却并不甘心：“难道……要撤离这里吗？研



究还没结束啊！还可以制造出更强病毒来的！”

“随你便，反正T病毒已近乎完成，剩下的只需要实战数据就可以了……所以才会有S.T.A.R.S在这里。”威斯克转身离去，“我会把他们诱进洋馆的。”

“可恶……”威廉烦躁地将手边的资料甩开，“……在引起麻烦之前……必须把这些销毁！”

急救喷雾在游戏刚开始时出现

BOSS战：プロトタイラント

暴君试作体，用攻击速度快的武器对准其胸口裸露的心脏一阵扫射可以轻松搞定，是非常简单的BOSS。

Chapter2

通过重重生化污染体的封锁，威斯克启动缆梯来到地上，但是他还并未从养成所脱身而出，这里依然处于怪物们的包围。

“你要去哪里啊，我的威斯克……同志。”一个声音打断了威斯克前进的步伐，他抬头看去，在高处站着一个白发的军服男子——那是安布雷拉的干部谢尔盖（セルゲイ）大佐。

“我要去执行下一个任务。”

“研究所的再利用不就是我交待给你的任务吗？”谢尔盖反问，“现在事态失控到如此地步，你想不负责任地逃走？”

“T病毒正在泄漏，”威斯克索性懒得看他，反正这家伙的爱好就是用利刃将自己割得鲜血淋漓，“我认为将其爆破舍弃较好。”



“同志啊……误解可不太好。我们是集合在斯宾塞大人的同胞，这样轻易的武断我可不允许。”果然，谢尔盖又开始玩弄自己手里的刀，肌肤被划开后流出的鲜血似乎格外让他兴奋，“还是说，你是不是也要亲身试试呢？肃清之痛……并非一件坏事呢。”

威斯克没有回答，只是冷冷看着对方旁边那个高大男子走过来，并迅速做出判断：这家伙……看来不是“人类”。

急救喷雾在游戏初期打倒几个变异猴子后的拐角处。

BOSS战：???

新型病毒试作体，弱点在头部，难度和之前那个BOSS比简直就是飞跃。攻击力和防御力都极强，而且擅长连续攻击，对准它的头部不停开枪才能中断其动作，所以在BOSS战之前请准备大量弹药。BOSS有两个特色攻击，一是突然出现在集装箱顶向主角飞扑，此时需要连续攻击或用大威力武器攻击将其在空中击落，不然那一拳会极痛；二是将主角掀翻在地，然后骑在主角身上打脸，需要连续攻击其头部，不然它会一直打你打到死。总之，是一个需要极大耐心才能打败的BOSS。把它的HP减到大约剩10%以下时，战斗自动结束。

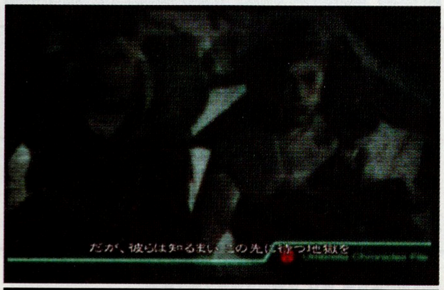
“真是叫人头疼啊，同志……”没想到威斯克居然会利用爆炸逃走，谢尔盖皱起了眉头，“算了，我们还得先回收‘迪罗斯’（テイロス）素体，一切……都是为了安布雷拉！”

逃离追击后，我顺利和S.T.A.R.S－Alpha队合流。现在可没时间犹豫，安布雷拉的干部已经开始行动，因缘之战就这样揭幕了。



第二章：洋馆事件

那天夜里，作为S.T.A.R.S的Alpha分队队长，我来到了阿克雷森林地带。前面的联络已中断，要去寻找Bravo小队的直升机……这不过是我的表面理由。前面等着他们的可是未知地狱……



☆死亡名单

Alpha小队队员约瑟夫（ジョセフ）在到达洋馆之前死亡。

Chapter1

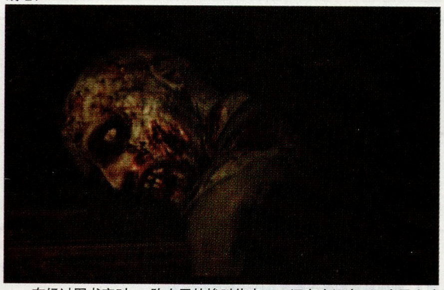
与怪物们持续交手，Alpha小队最后活着来到洋馆的是克里斯（クリス）等几名队员。基本上如同料想吧……死亡游戏开始了。

“这个大厅……”进入大厅的只有三名Alpha小队队员，女队员吉尔（ジル）紧握手枪，片刻也不敢松手——在如此凶险的野外，出现这种富丽堂皇又没有人的豪宅未免太可疑了。就在她左顾右盼时，旁边房间里一阵古怪的嘶吼让众人都毛骨悚然，“刚才那是？”

“好吧，我去看看。”克里斯话音刚落，吉尔连忙跟上：“一个人太危险了，我也去！”

“那么，我在这里确保后路好了。”队长威斯克如此说道。

克里斯和吉尔也就是在这时第一次看到了最终将浣熊市卷入毁灭的生化兵器——丧尸。现在对两个人来说真正的考验开始了，这个洋馆显然就是真正的死亡之屋，充斥着丧尸化的人类、猎犬、乌鸦和其他各种各样的怪物，它们的形态千奇百怪，共同点是同样恶心和致命。醒悟到自身处境后，克里斯和吉尔反而镇定下来，既然无法摆脱，那就充满勇气地去挑战吧！



在经过图书室时，一阵女子的惨叫传来——还有生还者？两人马上冲了进去，但首先要面对的是一条体积超出常理的大蛇。

急救喷雾在餐厅窗边的蜡烛里

BOSS战：ヨーン

大蛇，弱点是嘴，等它把嘴张开时可以趁机痛击，平时则用手枪一直照顾它的嘴，这样它就无法有效攻击。把BOSS的HP消耗到一定程度后玩家会跳到二楼，虽然说开枪把灯打下去砸它是不错的办法，但丢颗手雷下去会见效更快。

击败大蛇后，克里斯和吉尔终于找到了幸存者：Bravo小队的队员瑞贝卡和理查德（リチャ-ド），但理查德此时身负重伤，显然正是伤在刚才的大蛇之下。由于这一带已经被清理干净，新兵瑞贝卡和伤员理查德又明显缺乏战斗力，克里斯认为将他们留在这里反而会比较安全，并嘱咐瑞贝卡随时留意自己的信息，一旦找到机会就带他们逃离这里。

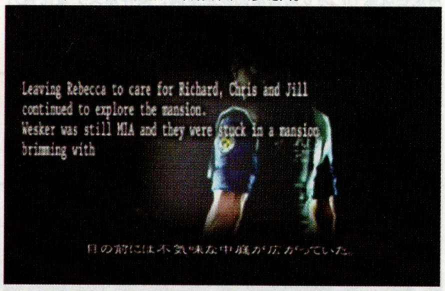


☆死亡名单

Bravo小队队员佛斯特（フォレスト）和肯内斯（ケネス）在洋馆内死亡。

Chapter2

留下理查德和瑞贝卡，克里斯和吉尔继续进行探索。队长威斯克现在消息不明，而这奇怪的地方又留存着那么多谜团。



急救喷雾在水池左转的灯内

BOSS战：プラント42

变异植物，爱好用触手乱舞和喷吐酸液，但触手用枪打即可停止其行动，酸液也可以一一用手枪点杀，所以除了偶尔突发的QTE外没什么威胁。弱点是它下方垂下来的那个猥琐的核，它会经常将其露出，这时就换强力武器狂殴好了。

Chapter3

一边战斗一边探索，克里斯和吉尔最后发现了隐藏在地下的研究设施，威斯克一定是在这里。两人来到地下，却不知道命运齿轮已经开始咬动了……

两人来到设施最深处，发现这里满是装着各种怪物的容器，就像一个怪物工厂。克里斯信手拿起一份文件，发现上面记载的名为“暴君”（TYRANT）的生物兵器正是面前容器里的东西。



“不愧是克里斯……如我所期啊。”偷偷注射了从威廉处拿来的病毒，威斯克终于觉得自己可以公开身份了，他现身出来，得意地用枪指着两人，“今晚真是丰收之夜，安布雷拉的生体兵器，还有肉身训练的人类，优秀战斗数据都到手了。”

“是你……把队伍引到这来的吧。”

“聪明，吉尔。”威斯克赞许地点头，“一切都是安布雷拉策划的，不过我已经不需要它了，只要我拥有这个究极生命体……暴君。”

威斯克按下控制器，将暴君释放出来，但暴君的第一个反应却是用利爪刺穿了他的身体，然后象垃圾甩到一旁。与此对应的，是响彻房间的警报：“非常事态发生，起爆装置启动……全体所员马上撤退……”

现在已经没有所员了。看着暴君咆哮着转过头来，克里斯和吉尔拔腿就跑。路上他们收到之前因为恐惧而独自驾机逃走的布莱德（ブラッド）通讯，得知直升机就在天台，连忙通知了瑞贝卡他们，可惜理查德此时已经因伤重死去，只有瑞贝卡逃了出来。对即将逃出的三人来说，最大的威胁就是紧追不舍的暴君。



急救喷雾在餐厅的蜡烛里

BOSS战：タイラント

暴君，弱点依然是身体外面的心脏。它猛冲过来的攻击可以用QTE躲过，要小心的是它会将玩家的头抓住提起来，如果此时不抓紧时间狂打它的头和心脏，等它手一用力会损失很多HP。将其HP扣到一定程度后，会出现和原作一样的情节：直升机上丢下一个火箭筒，用它跟暴君说再见吧。

直升机升空而起，在它的下面，洋馆轰然粉碎。机舱里，克里斯出神地望着远处刚刚升起的太阳，他身边的吉尔和瑞贝卡已经不堪疲惫沉沉睡

去，瑞贝卡在梦中还不停流泪……这是一个太长的夜晚。



但恶梦已经结束了吗？

7月25日黎明，洋馆事件暂时告一段落。除了浣熊市市警S.T.A.R.S的克里斯数名外，洋馆成员几乎全灭，残留下的证据也因爆炸而销毁。我仿佛一时间似乎尝到了所谓死亡的滋味。不过，这次原本就是被设计好的演出。欺骗他们，我将获得重生——舍弃人类的孱弱，成为强大的存在。

☆死亡名单

Bravo小队队长恩里克被威斯克射杀。

☆生还者

算上威斯克在内，洋馆事件里竟有一半的S.T.A.R.S队员生还，生存率已经是相当高了，其中Alpha小队就占了5人（只有一人阵亡），不知该说是他们运气太好还是Bravo太背。另外按照剧情，Alpha小队队员巴瑞（バリー）也应与克里斯他们一起逃生，但不知道为什么完全没有提到他。

隐藏剧本 恶梦

★第二章 Chapter1 通过后出现

Chapter1

1998年7月24日

和比利分别后，我来到Bravo队集合地：森林里的洋馆，可是并未见到同伴的身影，这里只是笼罩着安静的诡异气氛。由于昨晚过于劳累，我居然不知不觉在这个恶梦世界中睡着了……



"瑞贝卡！"叫声把女孩从被大蛇窥伺的梦中唤醒，她紧张地坐起来，看到是队友理查德才松了口气。

"你没事吧？"理查德看她脸色很差。

瑞贝卡面色黯然："爱德华……已经死了。"

"是吗……这边也很糟，我们被怪物袭击后都分散了……走，去找恩里克队长吧，"理查德同情地拍拍她的肩，"放心，我们会得救的。你也真倒霉，初次任务就遇到这种可怕的事……总之，我们先去安全的地方吧。"

> 急救喷雾在出第一个门前左边的灯里
>
> **BOSS战：无**
>
> 本章没有BOSS，动物敌人比较多，需要注意弹药，活用匕首是不错的选择。

☆粗神经的小女孩

从对话可以看出，在理查德招呼瑞贝卡之前，两人并未会合，瑞贝卡是一个人到那房间里的——她居然在危机四伏的洋馆里就这么睡着了！

Chapter2

★恶梦 Chapter1 的总评价达到A之后出现

在这个充斥着怪物的寂静洋馆，瑞贝卡和理查德开始寻找Bravo小队其他的幸存者。



走到一扇窗户旁边时，两人无意间看到楼下庭园里的诡异一幕——一个穿着军服的白发男人和另一个光头的高大男人，扛着什么东西正走向森林，这时出现了一群丧尸犬，但那个高大男人迎上前去，只一击就将这些怪物打得血肉模糊……

"真是……让人搞不清楚。"由于不清楚对方是敌是友，理查德决定不去招惹这些家伙，"瑞贝卡，走吧！"

经过一番跋涉，两人来到一个图书馆，而瑞贝卡梦到的那条大蛇竟然真的出现在这里了。

> 急救喷雾在初期走廊左下角的箱子里
>
> **BOSS战：ヨーン**
>
> 克里斯他们所遇到的大蛇，和以前相比除了学会在图书馆上层攻击之外没有新招，弱点依然是嘴。

瑞贝卡和理查德的反抗并没能真正伤到大蛇，眼见怪物已经向瑞贝卡扑去，理查德奋不顾身地将她撞开，自己则被大蛇咬在口中。身处绝境的二人拼命向大蛇发泄弹药，终于暂时把它驱走，但理查德已经身负重伤，瑞贝卡自责不已："对不起，是我的错……"

"是我大意了……"理查德苦笑道，"我本来是担任援护工作的，结果却变成这样……好了，瑞贝卡，别这副表情，我们还有希望……援军会来的……我的第六感准确的话……"



在受伤的理查德面前，我怨恨自己的天真和弱小。我必须变得更强的，对，不管遇到任何事一定要存活下去……活下去！

转生

★第二章的主章节全部通过后出现

Chapter1

我确实是死了一回。

那种冰冷跟黑暗至今难忘。但是，一切都还在计划之中。托威廉制造的病毒的福，我从虚无的深渊中飞了回来。觉醒后的我，被憎恶支配。

1998年7月24日

洋馆的天台上，克里斯等人与暴君的死斗已经接近尾声，而在他们逃出的地下工厂里，有一个已经死去的人却又站了起来。

"在感触起死回生前还有必须做的事，把数据全部……带回去。"威斯克刚站起时动作还略有吃力，但很快他便恢复得和常人一样了。他把墨镜顺手丢到地上，开始操作旁边的电脑，却出现了意外的状况。

"非常事态发生，全部资料已转移到U.M.F.013。"电脑如此回复。

威斯克愣了一下："谢尔盖干的好事！"

紧接着，他的权限也被冻结了。"威斯克·阿尔伯特，你没有登陆权限。你的权限已于今日0点00分00秒被我剥夺。"

"?! 你是谁？"

"我是RED QUEEN，"电脑里的女声回答，"我的第一优先任务是保护保护伞公司的财产和设施管理。第二优先任务是保护干部职员性命……"

夺取数据的企图落空了，威斯克恼怒地一拳砸在屏幕上，眼睛也放出与人类不同的红光："这笔帐……总有一天跟你们算！"



但是此时，离洋馆爆炸的时间已经所剩无几了，他做出了最快的选择——先离开这里。仿佛是为了将他拖下地狱，本已被废弃的试验品，丽莎·特里沃（リサ·トレヴァー），拦在了他的面前。

> 急救喷雾在出门前左边的仪器内
>
> **BOSS战：リサ·トレヴァー**
>
> 悲情的实验体丽莎，该BOSS动作不快，但非常耐打，请以强力武器对准那个显眼的脑袋用力轰下去。

☆丽莎·特里沃

洋馆制造者乔治·特里沃的女儿。在洋馆建成后，为封锁这个建筑的秘密，特里沃一家被囚禁起来，期间曾试图逃走但是失败，丽莎还被施以改造，成为丧失思考功能的实验体，特质是惊人的再生能力。

Chapter2

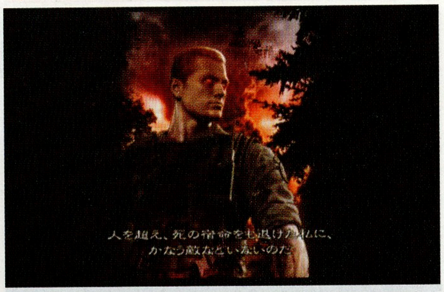
离爆炸还有几分钟。打退不死身试验体丽莎后，威斯克来到洋馆大厅，还差十几米就可以走入森林。

但此时丽莎又一次追了上来，威斯克皱皱眉，决定一劳永逸地解决这个麻烦："不要无谓的重生了，和这个洋馆一起毁灭吧。"

> **BOSS战：リサ·トレヴァー**
>
> 依然是实验体丽莎，从本关开始就追到现在，其能力和上次没有任何区别，早点帮她解脱吧……

洋馆在威斯克身后爆炸了，这爆炸将消除一切存在的证据，暴君、丽莎，还有威斯克自己。

就这样，我重生了。我已经不需要安布雷拉，在我眼前，展开的是新天地。超越人类，逃离死之宿命的我，没有人可以战胜。



☆RED QUEEN

"红色女王"，安布雷拉公司用来防御病毒泄漏的最终防御装置，高智能的电脑程序，在《生化危机》的电影版里首次出场，形象是一个金发小萝莉。

☆生化危机电影版

英文名为"Resident Evil"，主演是曾出演《第五元素》、《圣女贞德》等电影的米拉·乔沃维奇。电影虽然毁誉参半，但至少在情节上电影版的第一集和第二集前半部分还能和游戏情节能重合，所以如果要将电影版和游戏情节联系起来的话，那么就是红色女王在停止了威斯克的权限后数日，浣熊市危机爆发（爆发原因则是有人自研究所内偷走病毒并造成泄漏，红色女王判定为紧急事件，为了不让病毒外泄而封锁研究所并杀死了所有人，但电影版女主角爱莉丝摧毁红色女王逃了出去。由于失去电脑控制，当安布雷拉人员来处理事故时，封闭于研究所内的丧尸蜂拥而出，最终不可收拾）。至于电影版第二集的后半部分和第三集，当它发生在平行空间里吧……

第三章：ラクーン市坏灭事件

制药企业安布雷拉支配下的浣熊市，被病毒侵袭，成为了僵尸地狱。安布雷拉投入了私设组织U.B.C.S治安部队进行象征性的救援，S.T.A.R.S队员吉尔似乎也单独潜入其中，但这些已无意义，一切真实都将掩盖在黑暗的恶梦之中。

Chapter1

1998年9月28日

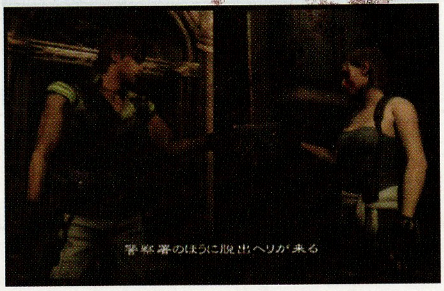
时间已是深夜，吉尔仍在自己的亡命生涯。本来试图留在市内寻找安布雷拉的犯罪证据，但眼下连自保都变得困难起来，子弹已经见底，而丧尸们还在越聚越多……关键时刻，一个U.B.C.S的队员赶来帮她解了围："没事吧？"

"……谢谢。"吉尔惊魂未定，"你身手不错。"

"这里已经不行了，"来者是U.B.C.S的队员卡洛斯（カルロス），他热情地招呼着难得的生还者，"警察署那里会有撤离的直升机等着，你也一起来。"

"你是……安布雷拉的人吗？"吉尔注意到他衣服上的雨伞标志。

"啊哈，我们可是来救你们的，"卡洛斯耸耸肩，"只不过，自己的部队



也变成一副残样了。”

“救?”吉尔一下子愤怒起来,“这里变成这样子,全是安布雷拉害的!”

“喂喂,我只不过是个佣兵……”卡洛斯的辩解被地面的震动打断,看来地下有个什么大家伙正在活动,“讯问停止……要来了!”

急救喷雾在离开街道,进入第二个门右侧,下水道洞口处

BOSS 战:グレイブディガ－

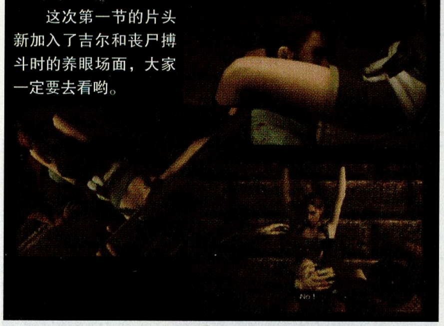
巨大沙虫,特色攻击是把地面的碎石掀到空中,这时需要用手枪把落石一个个击碎。其他攻击包括突然跳出地面的“高空降落攻击”和把汽车甩过来等等,但只要手上有枪,阻止它并不难。沙虫的弱点是嘴,但当它玩抛石时身体也是弱点,推荐打法是准备一把弹药较充足的强力武器,在它钻出地面时就予以痛击,抛石头时则马上改用手枪打消。这场战斗的要点就在需要随时保持子弹满膛,不能等它发动攻击时才换子弹,它在地底潜行时是最佳的上弹时间。

☆U.B.C.S

安布雷拉的非正规武装部队,从事隐藏证据、保护事故中的生存者等任务,实际上是为安布雷拉的生化兵器提供实战素材。主要由雇佣兵、被判处死刑和无期徒刑的罪犯组成,因其成员构成的特殊性质,经常会被当作弃子。

☆养眼

这次第一节的片头新加入了吉尔和丧尸搏斗时的养眼场面,大家一定要去看哟。



Chapter2

街道破坏严重,无法确认哪条路可以通往警局。但是对浣熊市熟悉的吉尔终究还是有办法搞定……

“这次事件居然和安布雷拉有关联……我还真是不知道。”一路上交流情报,卡洛斯对目前的状况总算有了新的了解。看着他那还是有点不在乎的样子,吉尔提醒他:“必须告诉大家真相才行。”“说得对……不过首先要活着离开这里。”



BOSS 战:无

本关没有 BOSS,但前期有相当长时间在漆黑的地铁道摸索,全靠手电照明,可视范围较小,要提高警惕免得丧尸突然扑上来。结尾时会出现大量猎食者,需要准备充分弹药,散弹枪基本可以一枪一个,觉得来不及也可以用机枪横扫。

☆关联人员

与此同时,生化危机 2 两位主角里昂(レオン)和克莱尔(クレア)已经进入市区。

☆死亡名单

Alpha 小队队员布莱德死亡。

Chapter3

利用地铁隧道来到警察署的两人,接下来要做的就是爬到屋顶上去等待援救的直升机……但是总感觉有什么东西在监视着他们

“什么?!……我明白了,要快。”听到耳机里的讯息,卡洛斯脸色一下子非常难看,然后转向吉尔不解地望着他,“刚刚得到消息,黎明的时候会有导弹把这里抹平……时间不多了,快走!”

但是前途注定不会平坦,一个高大的巨人冲破墙壁,出现在他们面前,口中喊着一个词:“S.T.A.RRRRRRRRR……S!”

很明显,这个名为追迹者的怪物任务就是除掉知晓内幕的 S.T.A.R.S 成员及其协力者,它像钉子一样死死钉着吉尔等人,无论怎样也无法甩掉。时间不多,在等待直升机到来的天台上,两人决定彻底解决掉追兵。

急救喷雾在离开办公室之前最后一个门口,警察尸体旁。

BOSS 战:ネメシス

经典 BOSS 追迹者,弱点是头部,BOSS 战前要保留足够的弹药。主要攻击方式有三种,一是用触手远距离攻击,二是用触手将玩家卷到面前攻击,由于两者在发动时准备时间较长,所以可以提前用连续射击打断;真正讨厌的是它跳上房顶把触手伸到地面进行攻击,这时要趁触手还在墙壁里蔓延时攻击那面墙,机枪扫射或火箭炮轰击都是不错的选择。

“……来了。”吉尔突然直起身子,看着那枚毁灭一切的导弹从直升机旁边掠过,在直升机身后迸发出耀眼的白光,吞噬了这个地狱。丧尸、病毒,还有一切的证据都不复存在。

就这样,浣熊市这个名字从地图上抹去了。但并不是一切痕迹都可以消除的,恶梦还在继续。在接下来的数年里……幸存者们展开了对决……



☆剧本变化

和 PS 上的《生化危机 3》相比,这次简化了很多东西,例如将追迹者压缩在第三节,甚至没有吉尔受伤的情节,要知道她和卡洛斯足足在这里呆了将近 48 小时,还有一次致命的感染昏迷(里昂、克莱尔等人就是在她昏迷期间成功脱离的)。

☆卡洛斯的外表变化

在 PS 版《生化危机 3》里,卡洛斯是一个看上去有点轻浮的小青年,但是当电影第二集里卡洛斯变成一个黑发彪悍大叔后(而且长得很像葡萄牙某球星……),这次年代记里的卡洛斯形象也发生了改变——在游戏里变成了和电影版里一样的络腮胡子,看上去成熟了很多。



☆被遗忘的人

是巴瑞把卡洛斯和吉尔接走的,但再次被无视了……

隐藏剧本 濒死

★第三章 Chapter3 获得 A 评价后出现

“越是在极限状态之下,冷静越显得重要。但是在安布雷拉的研究所里,我忘记了那个……跟里昂的相遇,改变了我。总之,状况还在恶化。我必须离开这里,为了要完成的目标活下去。至于真相,等之后再说好了。”

与年轻警察里昂做出决死的吻别后,艾达从高空坠落依然活了下来,代价是伤痕累累。但她已经下定决心要闯出去:“我必须尽快离开这里,联络员马上就要到了……”

“他对自己遭遇感到绝望,选择了自杀解脱,”当她赶到联络地点时,旁边电脑屏幕里的人解释着这具尸体的来历,“我对你也很失望,艾达。你跟那个叫里昂的在一起做出的背叛行为,可令组织损失不小。”

“你看到这个了吗?”敏感地意识到对方打算做出对叛徒的处置,艾达将一个容器摆放在屏幕前,“感染‘G’的巴肯的细胞哦。”

威斯克的表情果然发生了变化:“嘿,是啊,虽然犯了错,但你的间谍能力如果就此废掉也很可惜。那么告诉你两件事吧,第一,马上就会有一颗导弹飞到这里,整个浣熊市将被炸得不留痕迹;第二,安布雷拉的干部很快会乘直升机逃走,你错过的话就没有机会了……你要活着离开,因为那个细胞是必须的。”

“这个男人只关心什么对他有利,只要我还能当桥梁,他就会利用我踩过去吧。”艾达拿着容器望向窗外,只有很少的时间让她思考了,“T 病毒已经带来了地狱,那么 G 病毒呢……”

急救喷雾在进入楼顶开始 BOSS 战前的楼道中

BOSS 战:G 病毒感染体

和洋馆之战的最终 BOSS 非常象,弱点是心脏,不过攻击力和防御力都高了很多。场地里有不少可以引爆的油桶,善加利用可以很快打败它,但 BOSS 战后 ADA 的冒险还没有结束,在摆脱一群丧尸后需要按 QTE 的操作登上直升机,如果失败的话就要重新打那些拦路的敌人了。本关 ADA 游戏开始时 HP 只有 30%左右(嗯,从那么高掉下来,没死就不错了),大家从初期就要打起精神才行。

用威斯克赠予的绳枪,艾达成功地“偷渡”到谢尔盖大佐所在直升机运送的集装箱上,而直升机上的人似乎并未察觉她,谢尔盖正沉浸在自己的圆满行动里,他刚偷走了一台电脑:“在 U.M.F.013 里面,有研究好的一切数据资料。安布雷拉的复活,任何时候都有可能,桀桀桀……”

“就这样,由于威斯克的帮助,我活着逃离了,当然这是因为我有 G 的组织碎片。”脱险之后,艾达回忆着这一切,“债迟早是要还的,我们早已习惯背叛……不过,我感觉和他的交往还会再持续一段时间。”



☆U.M.F.013

浣熊市地下研究所防空洞里的电脑,保存了安布雷拉全球所有分社的资料和一切情报。

The 4th survivor(第四生存者)

★第四章隐藏剧本“暗を継ぐ者”Chapter2 完成后出现

一个 U.S.S 的士兵跃出下水道口,谨慎地调试着通讯:“这里是 Alpha 小队,请回话。”士兵,“安布雷拉特殊部队,识别代码:汉克。”

“收到,这里是夜鹰。”

“G 已经入手,队员只剩我一个了,现在向会合点出发。”

“又是只有你活着啊,死神。”通讯频道那边的直升机驾驶员居然笑了起来,“我明白了,不要迟到啊!”



带着仅剩的弹药,汉克开始了地狱之行。耳机的电台里不停传来各种呼叫,或惊恐,或绝望,或疯狂,所有声音都显示出一个信息:这个城市已经没救了。

急救喷雾在出门后突然回头的地方

BOSS 战:无

没有 BOSS,但是路上的弹药和药草补充极少。最后会在吉尔他们对付追迹者的平台上面对大量敌人,注意节省弹药。



“任务完成,生存率 4%。”如期站在会合的天台上,汉克叹了口气。取下面罩,他出神地看着手里的病毒样本:“宝贵的生命消失了,但这就是战争……不管怎样,任务完成了,在这一点上,我还没有失败过……死神,是不会死的。”

☆U.S.S

Umbrellsa Security Service 的简称,“安布雷拉保安警察”,主要从事重要人物的护卫和一些非公开特殊任务。

☆G

由威廉·巴肯研发的新改良病毒,因其不愿意交出研究成果,安布雷拉高层决定派出 U.S.S 强夺,重伤的威廉将剩余的 G 病毒注入自己体内,成了给 2 代主角带来相当麻烦的 BOSS。

第四章:アンブレラ终焉

★威斯克的“转生”剧本 Chapter2 通过后出现

由于被浣熊市事件牵连,安布雷拉股价暴跌。但是他们背后小动作不断,将一系列责任转嫁给了政府,运用金钱收买律师团,意图令调查审判长期化……正好,重要的证据又全部都被导弹销毁了。脏污龌龊的明哲保身,一副丑陋的样态……那样的结局,谁也不希望看到,至少我是这样!

2003 年——在安布雷拉的俄罗斯支部,新的生物兵器(B.O.W.)开发还在进行着,其活动正在向世界的局部纷争地带扩张。克里斯和吉尔与当地的抗生化危机部队一道,找到了恶梦的制造工厂,并不假思索地闯进去。他们还不知道,最强的新型生物兵器“迪罗斯”的威力。

Chapter1

2003 年 2 月 18 日 4 时 20 分

“各位做好降落准备,别大意啊!”经过 5 年时间,克里斯显得更加成熟,但他旁边的吉尔在即将降下地面前露出一丝忧虑:“听说存在着新型

生物兵器的谣言……”

“都已经到了这里,无论出现什么怪物,只要打倒就行了。”

两个经历了重重考验的人与其他士兵一起沿着直升机缆绳滑向地面,开始对这家位于极寒之地的设施进行清除。



急救喷雾在初期右侧的地面

BOSS 战:无

没有 BOSS,但是在快结束时会有极大量的敌人出现,当进行到发现一个阵亡同伴的尸体并从他身边拾取道具后就请做好心理准备。

按动开关,地面出现了一个入口。吉尔和克里斯对视一眼:“地狱的入口呢……今天就要把恶梦结束掉!”

☆B.O.W

Bio Organic Weapon,生物兵器,猎食者、暴君、追迹者等等都是 B.O.W 的产物。

☆光阴如梭

按照游戏设定,洋馆事件时克里斯年龄是 25 岁,那么 5 年后的 2003 年他就是 30 岁,现在则是 34 岁;而吉尔今年也该是 32 岁了……呜,真是细算不得。

Chapter2

在电梯的引导下,两人来到了地下数百米。那里隐藏着超乎想像的大规模设施,而且是量产生物兵器的工厂。

急救喷雾在被消毒水雾笼罩的房间里

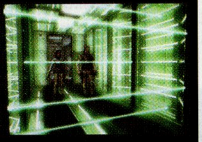
BOSS 战:无

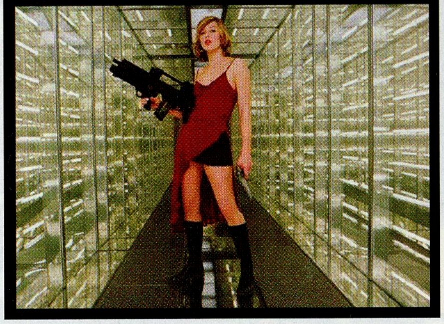
同样没有 BOSS,不过敌人更多更密集,同样在快结束时会被围攻。这两关会非常惨烈的消耗弹药,觉得储备不够的玩家可以考虑回之前的章节找一点了。

☆QTE 特别报告

这一关的 QTE 是通过激光的防守线,看过电影第一集的玩家应该有印象——这和电影里把特种小队全灭的那个场景几乎一模一样!不过克里斯和吉尔该庆幸的是,在电影版里激光是以网状分布的,无处可避,连电影版第三集最终 BOSS 都死在这一招下面,如果遇到,两个主角估计也得挂在这儿。







Chapter3

就像降入黄泉之国一样,两人继续向着地下深处前进。跟最大的威胁,新型 B.O.W.之间的距离越来越近。

“这里是……”吉尔和克里斯在一处空旷的房间停下了脚步,“是 B.O.W.的实验场?”

“居然会有稀客,欢迎你们。”广播突然响起,在控制室里看着他们的,正是取走安布雷拉全部情报,并在此重建生化基地的谢尔盖,“诸位既然都是以战斗为生的话,想必应该了解,相互削短生命才是所谓的至福,流淌鲜血才是生命的欢喜所在。”

品味出对方口气里的危险,克里斯警惕地看着周围:“……说什么呢?这家伙……”

“我来介绍一下,安布雷拉的新产品,迪罗斯。”前面的大门打开,一头巨大的怪兽出现,“融合了暴君的破坏力和电脑的精密控制, 一定要让我尽兴啊,这种无上的痛楚!哈哈哈……”

急救喷雾在游戏刚开始的地方

BOSS 战:テイロス

主章节的最终 BOSS,照例是会变身的。第一形态除了可以用 QTE 避过的冲击攻击外就是密集火箭弹,镇定一点即可全部击落。第二形态变成吊在屋顶上的巨大异形,擅长使用触手攻击,需要攻击触手来中断其行动,但攻击力不强,如果实在打不到,挨个一两下也问题不大;不过 BOSS 还会一招会出现需要连续 QTE 才能避过的强力攻击,不要以为操作成功第一次就可以万事大吉。BOSS 的弱点在胸口和两臂的三个红点,全部打灭后会暂时落到地上,露出背后的巨大弱点,这时候手雷啊重武器啊全都招呼过去好了。

迪罗斯最终还是被击倒,幕后的谢尔盖也不知道去向,反生化部队接下来要做的就是把基地里残余的感染体清除。

“分出胜负了,这次胜利对他们来说是致命打击。”克里斯走到吉尔身边,和她一起看着在直升机起降中缓缓升起的朝阳。

“保护伞的破灭只是时间的问题……可是……”

克里斯点点头,表示知道同伴的意思:“我知道,还有那个家伙在。”



他口里的“那个家伙”,不久前刚刚离开这里。

企图令安布雷拉复兴的迪罗斯计划破产了。可是……克里斯,还不可以松懈。锲而不舍将他们追到死角的,并不是什么正义或是天谴,而是我。

几个士兵正忙着用火焰喷射器清理最后的感染痕迹, 但没有人知道旁边电脑屏幕上显示的字是什么意思——“U.M.F.–013 NO DATA”(没有 U.M.F.013 的资料)

要制约力量,就必须利用比它更大的力量。就算很讽刺,那也是事实。

隐藏剧本 暗を継ぐ者

★第四章主章节完成后出现

以力抗力……那是无法改变的法则。但是,如果这对抗使得相互间消耗殆尽的话也是没有意义的,这时候就应该借助利益相符的旧友的力量,我只要坐收渔翁之力就行了。

2003 年 2 月 18 日 2 时 50 分

冬天的午夜,西伯利亚的寒冷可想而知,但一个穿着黑色大衣的男子似乎没有受到影响。他打开手上的窃听器,听了会儿直升机上的对话,微笑起来:“克里斯哟……看来命运注定我们两人间的距离不会太远哪。”

他脱下外衣,以惊人的速度向远处的工厂冲去。

Chapter1



粗大的铁条被威斯克轻易扭弯, 而这个响动也吸引了监视室里谢尔盖的注意:“嘿嘿……有只小小的黑老鼠造访啊。”

“生化级别 4,污染进行中。”电脑在此时发出了警报, “所内成员 90%死亡,在污染大气下存活率不到 2%。”

“看来只好舍弃这里了……算了。只要有你和迪罗斯在,总有一天会恢复元气的。”谢尔盖走到屏幕前,看着那红色机械里的摄像头,“现在赶快启动迪罗斯,要赶在俄罗斯政府介入前。”

“了解,那么开始重新设定启动程序——”电脑的声音突然停住,“探知东北方向,有两个不明飞行物高速接近中。”

“抢在俄罗斯政府之前,是想一锅端吗?”谢尔盖嘿嘿的笑起来。

而此时的威斯克,也在以神速向工厂深处前进,直到最底层,谢尔盖站到了他的面前:“阿尔伯特·威斯克同志……欢迎来到我的城堡。”

“你还想呆在这条就快沉没的破船上吗,大佐?”

“安布雷拉是不会沉没的,它会接受苦难、罪罚和痛楚的洗礼,然后重获新生。”谢尔盖露出狂热的表情,“这样的至福,你是无法理解的吧。”

“……从那里滚开。”

“哦,对了,给你介绍一下,我的老朋友们。”

“朋友们?”威斯克好奇地看着他身后走来的那两个高大男子,谢尔盖本人则转身离开,仿佛威斯克已经是个死人:“俄罗斯真是个好地方,适合永久地沉眠呢。”

急救喷雾在游戏开始不久右边的椅子上

BOSS 战:イワン×2

在“发端”里曾经给威斯克造成麻烦的那种新型暴君又出现了,而且出来就是两个……

两个 BOSS 弱点都是头部,虽然有两个,但并不分散攻击,只是经常会一前一后扑上来,需要迅速打它们的头中止其行动,这种情况很容易让人手忙脚乱。如果不慎被打倒在地,要不停攻击离你最近那个 BOSS 的头部,否则它会朝你补上重重一脚;有时它们会在远处朝你发大量火箭弹,这个需要耐心解决; 最后一个攻击方式就是超人威斯克和两个怪物表演空中大战, 照例用重武器迅速把它们依次轰下。总之本关 BOSS 战一定要眼疾手快,最好能先打死其中一个,这样压力会小很多。两个 BOSS 的攻击方式比较单调,多打几遍就能习惯,如果实在不行,提火箭筒去轰好了,路上能捡到一个的。

Chapter2

★除第四生存者剧本外,所有剧本(含隐藏剧本)完成后出现

利用另一边克里斯等人吸引注意力的机会, 威斯克进入翘首等待其到来的宿敌所在地——深层部。那里是巨大组织的中心心脏。安布雷拉终于迎来了黄昏。

“你把‘伊万’都打倒了吗?”谢尔盖转过头,看着威斯克的枪口,“……不赖啊。”

“哦,就是这个了吗……”威斯克注意力放在一边的红色电脑上,“红色女王。”

“对,她在洋馆事件之夜时启动。而在浣熊市毁灭前,我事先把她带了出来。”谢尔盖满足地看着电脑,“她也和我一样……和迪罗斯连接后,她变得更加渴望新情报,对更刺激的数据益加渴求,她想知道世界的真实,体验真正的痛楚……”



“它只是个道具,”威斯克打断他,“只是根据使用者不同产生不同价值罢了。”

“……这没所谓,原来的同志啊, 确认一下到底是谁对谁错也未尝是坏事,”不出所料,谢尔盖开始蠕动着变形,“了解痛楚的意味,寻求前方等待着的至福,真令人期待啊!”

BOSS 战:セルゲイ

虽然个头很大但动作很敏捷, 最麻烦的招数就是喷出不知所谓的细胞,理论上可以一一击落,但由于过于密集恐怕只有用散弹枪或更大攻击范围的武器才能全部拦获。另外他也喜欢用触手攻击,但可以用 QTE 躲过,每次躲过之后都有机会攻击他背部的弱点。总之做为真·最终 BOSS 攻击力和防御力是肯定不会让你失望的,稍不注意就能让玩家损失惨重,准备好最终的战斗吧。

“数据复制完毕。”不再理会倒地的谢尔盖,威斯克开始疯狂地获取数据,“这就是安布雷拉的全部吗。嘿,这会成为有趣的杀手锏吧。”

“看起来你那边也快结束了呢,克里斯。”一阵咆哮从监视器里传来,威斯克抬头看了看,顺手输入完全格式化指令,“再见,火焰小姐。”

“全数据初始化开始,作业 80 秒内结束……全部数据消除,完毕。”

包括红色女王在内,U.M.F.013 的一切都消失了。除了威斯克手里的数据盘,而他也迅速消失在雪原中。

很快,安布雷拉就会永远消失了。他们拥有 T 病毒这张王牌,但是却缺乏使用它的方法,这就是他们的极限。但是我不同,就让大家知道到底谁才是真正的赢家吧。

“……最新报道,浣熊市事故结束至今五年,终于认定是安布雷拉所犯的一系列罪行。检察官们的新证据来源并未公开,但他们已经利用这些证据成功地将律师辩护团的理由取消。俄罗斯内务省接受了美国 FBI 请求,开始组建搜查队,寻找行踪不明的奥斯威尔·斯宾塞。他被认定在浣熊市的生化危机事件中居主谋,将被重点调查……”

“亲爱的斯宾塞,折断的伞已经无法保护你了,尽量去四处奔逃吧。”



一张磁碟插入电脑,很快电脑便做出了识别:“欢迎进入安布雷拉核心中枢系统,请从菜单上选择要服务的内容。”

现在,威斯克终于可以心满意足地坐上自己想要的位置了。冷静如他,此刻嘴角边也挂出一丝笑意。

“在我描绘的剧本里,我们也许还会再相遇,我会对你说:‘你将从历史书上学到,我才是这个世界的支配者。’”



都说“猫是宅男最好的朋友”，日本动漫里养猫的宅男不在少数，幻想着猫哪天晚上变成猫女的动漫也不在少数，现实中周围养猫的更是不在少数，例如某个特别喜欢拖稿的作者，例如编辑部的星辰——但是也有反例，有人一本正经的宣布“所有的猫都不喜欢我”，不过，那似乎不是猫的问题。

这个人就是 DRAGON。

早在他还在和星辰等人合住的时候，就充分表现出了“不受猫欢迎”的特征：他喜欢把刚满月的小猫放到门上，让小猫茫然无助的朝下看；他喜欢把猫放在手里转来转去，一直到猫彻底晕掉；他喜欢把猫关在厕所里灌酒，他喜欢朝猫喷烟圈……

“猫会喜欢你，那才真有鬼了！”对于 DRAGON 的举动，所有人都这么评论，“你其实生肖是属鼠吧?！”

说起猫不能不提的就是耗子，编辑部一度鼠患成灾，没事啃啃书啃啃网线，在众人桌子上玩障碍跑把手办扫得一地都是……为此编辑们不惜劳民伤财地把所有桌子柜子都抬起来清理过，把所有可能进出的洞口都堵过，还是挡不住老鼠们的健身运动，“我现在想弄死那几只耗子的愿望，比中六千五百万大奖的愿望还要强烈！”DRAGON 不止一次这么恶狠狠地说。

在这种怨恨的驱使下，众人想到了“一物降一物”。什么能克老鼠？……当然不是狗！所有人都把目光投向了窗外：门卫在窗外的活动室里养了几只猫！其中有一只极具威势，长得膀大腰圆，看样子一口就能把老鼠脖子咬断，不过和所有的猫一样，这猫也怕生人，当 DRAGON、星辰等人满怀危险笑容走过去时，它都会跳到角落里警惕地看着众人，一副“你们要干啥”的表情。

“要和它多接触，这样它就不怕我们了！”DRAGON 转过头，一本正经地对大家说，“以后没事就陪它多玩玩！”

“你打算怎么‘玩’？”星辰满脸不信任的表情。

“你那什么表情，你家的猫又不是我玩死的……放心，这么大的猫，肯定不会怕从门上跳下去，而且肥成这样我也抛不动啊对不对？”

“如果只是那样，我家的猫就不会看到你就跑了！”

“你家的猫不就被我关在厕所里关了十来天嘛，又不是没给它准备猫粮！”DRAGON 一点都没有造成危害的自觉性，“现在办公室里的老鼠可猖獗得很，这个大猫正好可以派上用场！”

“你真的是要打算让它‘派上用场’么？”

“放心，很快它就老实了！”

于是在接下来的几天里，活动室里就经常传来这样的声音：“嘿，还跑，你丫还跑！……梵天，堵住它！把门关上！！哇哈哈哈摔倒了摔倒了！好，抓住它抓住它……”

“DRAGON 那家伙，真是打算让那猫抓耗子么？”牛蛙有点不耐烦地看看窗外。

“我觉得是想趁机做做运动吧，定然是对自己的身体状况也感到忧虑了呀！看来还是希望自己将来有个稍微健康点的身体吧！”

饭饭君提出的这个假设同时遭到了所有人反对：“别扯了，他人生最后的愿望就是活着进养老院摸小护士的手！”

星辰做出了颇有经验的判断：“不要理他，他只是习惯性的跟猫过不去罢了。”

虽然大家对这种行为本身没有什么兴趣，但游戏日编辑部的共同特点就是“哪里有热闹往哪里凑”，在 DRAGON 和梵天两人对那只倒霉大猫围追堵截几天后，其他人也“哇哈哈哈”狂笑着加入了调戏大猫的行列，到后来那只猫已经是听见游戏日编辑的脚步声就拔腿就跑，不过即使这样也依然没有逃脱魔掌，就在一个月黑风高的夜晚，它终于再次面临了命运的挑战……

当时大家还在照例加班，突然走廊里传出一阵大笑：“哇哈哈哈，抓住了抓住了！”

“那猫虽然肥得很，但不像是 DRAGON 抓得住的嘛，”星辰愕然地抬头，“这次那只猫中邪了？”

“天堂有路你不走，地狱无门你自来投～”DRAGON 哼着小调走进门来揭晓了答案——那只猫居然趴在一个报架上！当然现在是已经陷入神经错乱的地步，死死抓着报架不放，拽都拽不下来。

“怎么这家伙就自投罗网了？”

“这个废物，看到我后吓得转身就跑，结果撞到门上，晕乎乎的就爬到报架上去了！”

“……DRAGON，你真的指望这个东西能解决办公室的老鼠问题？”aice 提出了自己的疑问，“这东西胖得快赶上机器猫了！”

片刻的冷场后，DRAGON 做出了有觉悟的回答：“反正，搁在办公室里叫两声也是很能给老鼠压力的嘛！”

随后，他转向那只猫：“来，跟大家打个招呼？”

猫死死盯着他，一声不吭。

“你这样是不行 di，”梵天不知道从哪里找来一根粗大的纸筒开始扮喇叭，纸筒另一头几乎杵着猫的耳朵，“来，大猫同学，今天落到这个地步，你也该认命了吧？”

猫同样死死盯着他，一声不吭。

“梵天，小心它咬你喔！这么大一只，会咬脱一块肉喔！”

“嘿嘿，它咬不到咬不到！”梵天也来了兴致，不过人类的常识还在，没有做出直接把手伸过去摸大猫屁股的事情——老虎屁股摸不得，这只猫全身上下至少十斤肉，不比一只小老虎轻——他带着“今天你总算落入我的手里”的笑容，开始用纸筒骚扰大猫，“我捅，我捅，嘿嘿，你咬我呀，你挠我呀！”

大猫没理他，瞅准一个空子，以与其体形毫不相符的敏捷突然跳下报架，以猛猫下山之势直扑办公室门口，但是这个渺小的希望马上就破灭了，另一个身影同样以与体形不符合的敏捷猛然出现在门前，手一挥，咣当，门关上了：“嘿嘿，小样，还想跑，游戏日的大门是让你说进就进，说出就出的吗？”

“它可没说要进来啊……”星辰翻了个白眼。

接下来的形势就悲哀了，大猫在办公室里“左奔右突，不得出也”，最后缩到了电脑桌下面。但是这样做的结果，就是几个人嘿嘿笑着把这张电脑桌围了个水泄不通。

“……你们太烂了……”十分钟后，牛蛙又一次按下暂停，扭头看着还在折腾那只猫的几个人。

“威～～武～～”DRAGON 拿着一个超长的纸筒，正在模仿古代衙门里的衙役，纸筒的另一端——当然是伸到电脑桌下面的。

“你干吗呢，把那只猫捅出来不就行了？”

“它精着呢，躲在夹缝那里，捅不到……而且捅到也捅不动！太肥了这东西！根本就是浪费国家粮食！”

“我都说了你这样不行，要针对它的弱点，这不过是一只脑满肠肥的家猫，根本没有辨认能力，”梵天拿着另一根纸筒，对桌子下喊话，“猫猫来，这里有吃的哦。”

“吃你么？”DRAGON 终于放弃了，走回自己座位，“算了算了，折腾它也没劲，梵天你接着折腾吧，别让它在办公室过夜，不然我们一走，它就得疯狂报复，搞不好砸碎几个手办都可能哦！”

“反正我没有手办……”梵天突然感受到土星男、星辰等人座位上的杀气，及时地打住，“不过你们放心，我一定会把它弄出来！”

“要不，一会儿把它弄你那里去？”星辰突然想起什么，“DRAGON 你家不是也闹耗子吗？”

“我才不要，这家伙现在恨我入骨，没准半夜朝我喉咙就是一口！”

“它肯定不敢的，这家伙空长这么大，根本不敢咬人，你看这么折腾它都没反应！”

猫在桌下发出一声含糊的“呼噜”。想必在它的眼里，面前这些怪兽都是世界上最可怕的生物吧，唯一值得信赖的，大概只有每天给自己喂食的老门卫，可是这大半夜的，他老人家在哪里呢……

“咪咪，来，不要怕，走了，我们回家，回家，乖，这里有吃的……”

“梵天，你在装什么门卫，不要把它当单细胞的草履虫。”

“不要怕嘛，咪咪，这里都是好人……”

“梵天你丫才是好人！”

“苦菜花儿开呀，苦菜花儿开……”

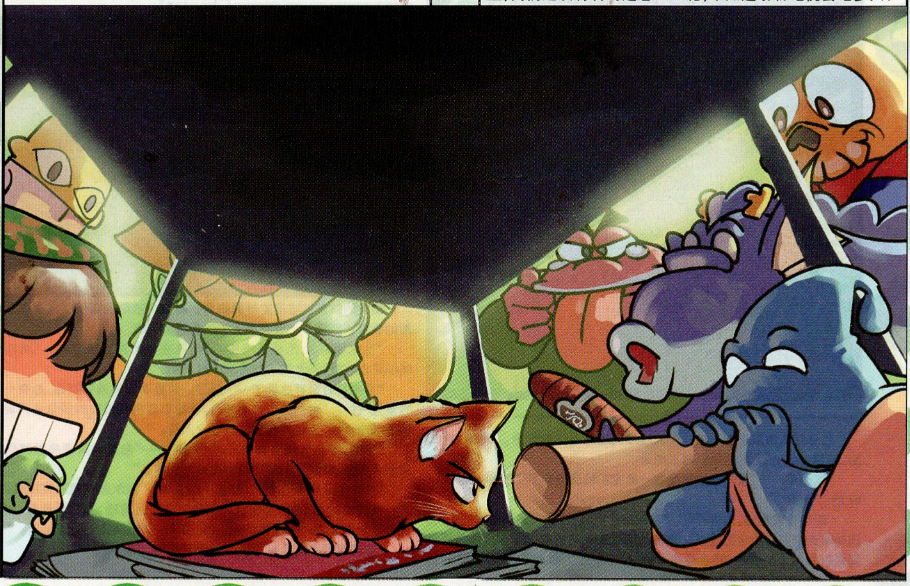
“来人杀了这个家伙！”

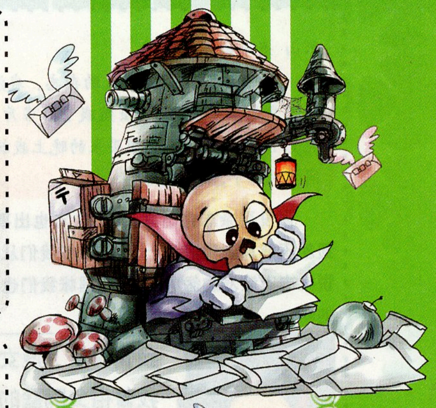
“你说，要是把这场面录下来，放到网上会怎样？”fei 眼睛一转，“标题就取‘惊现一男子虐猫实录’什么的，保证火呀！”

“是不是再造个谣说他是日本人呢？”

“……你们几个在商量什么！”梵天惊恐地跳起来。

这次虐猫事件的结局是，游戏日加班久了一点，直到天快亮才撤退，于是那只可怜的猫被早起的门卫救走了。到今天为止，我们还没有看到过它……呃，不知道动物记仇会记多久？





才语邮局

公告板

★再重申一次，写邮件的读者们，你们如果再不在标题前三个字写“游戏日”的话，我就不理啦。

★武汉有女读者来信，写了很多，但我没有登，因为是朝 aice 和梵天倾诉仰慕之情的……哼，哼哼，哼哼哼（看到我具象化的怨念了么）

★上期在公告板里提到，有关于游戏问题的请发各编辑信箱，不过编辑们比想象的更懒，当得知连这个也有人愿意帮忙的时候，我们义无反顾地把责任推出去了——对游戏方面有问题的，请登录这个地址：http://www.acgol.cn/ 提问，管理员应承在相关论坛里会有人解答的；当然，编辑们也会不定时的去看一看。目前该合作刚刚启动，不知道能起到多少偷懒的作用呢……

★以下是另一个广告——梦幻之星专题站 http://ps.ffsky.cn/ ，由牛爷的朋友建立……有空的请去捧场。



★有成都读者“飞天蛮蛮”和“雪”寄来上书“雷霆”的光盘一张，因为是读者寄来的，我怀着激动而期待（期待邪物）的心情把它放入光驱——原来是台湾经典木偶戏“大霹雳”……口胡，好脱力，目前该盘已被饭饭君收藏。另外二位你们写的信太长了，我就不登了啊。估计梵天他们会登和他们相关的部分。

★2005 年的第 1、2、4、6、7、8 月号杂志目前已经没有存货，请不要再汇款邮购。邮购全年杂志的广州何育政、上海贾明德两位读者，请你们看到后告诉我们你们的电话号码。另外，北京的张梓懿读者，你到底还想不想要你的书，想要的话快点把电话号码留下来。还有其他疑问的可以加 QQ215766490 或淘宝旺旺 game_day 咨询，非节假日周一到周五早上 10:00-17:30 在线。

秦皇岛 剑心

是不是以后杂志都要拖到当月的中旬才能让我买到？每到月底还买不到下月的杂志，你知道我的心有多凉么，以为你们真都死了，心里还真……难受啊！



嗯，等过完这段游戏狂潮期我们会调整回来的，请不要担心。另外，我们若是死了，这封信你该烧给我们，而不是寄给我们……

北京 PHY·三红

1.我活着一天就是看索尼倒闭的。
2.力挺 aice，希望他的小屋能得到更多页数。
3.这次封面太含蓄，我不喜欢。
4.美图不够多，不够劲爆。
5.贱格恒久远，一人永流传。

因为第一句话，土星男逼着我把这封信登出来。但我要揭发，这人正在攒钱买 PS3——虽然我觉得他攒到北京奥运会结束也肯定没戏。

成都 Dante

你们这期的背面……我的眼睛都在那个萌死人的女仆身上，广告什么的直接无视……

那广告可全是优惠耶，你真不打算看一下？

珠海 凛

预定一年份的杂志先，希望 08 年多出专刊，优惠广大邮购顾客观众！

我知道你们很多人都打着这主意的，反正放心吧，明年不管怎样至少也会出几本专刊的，至于到底出几本就看我们到底有多少力气了。还没订杂志的诸位读者，要抓紧了喔。

成都 佳理敦

我很不爽的就是……现在搞 COSPLAY 的 MM 很多，但裙子都很长……她们就不能 COS 的再神似点么？

土星男买的那套水手服就很短，不晓得现在套在谁身上（不要告诉我是他本人，那场景太惊悚了……画师！！这段话是专门写给你看的！你敢画土星男穿水手服的样子，这期稿费一分钱都不要想拿到！）。不过记得当年去看成都漫展，也有在冬天扮出 FF10-2 的女性啊，现如今是越来越难找了……



成都 文弋戈

望秉持传统，用心做好每篇攻略，经营好每一个栏目，稳中求进。

梵天：哟，这个读者好名字，叫“文哥哥”耶。

星辰：什么文哥哥，瞧你叫得亲热那劲……靠，中间那是个“弋”！少一画！

游戏日官方淘宝网站：
http://shop33523089.taobao.com/
欢迎网上订购。

大家要记住自己在圣诞时该做的事情！

乐山 老子姓夏

你们真的是被OOXX的杂志，我没买的那天把学校桌子坐坏了（虽然我200多斤，桌子只能受100来斤）……这期买来的晚上我就K.O了同学的杯子，赔了钱啊！

你没买杂志也出事，买了杂志也出事，这很明显就不能算到我们头上了嘛，虽然我们从来不忌讳说杂志上散发的怨念，但对于黑帐我们也是不会认的啊。



上海 元元

fei团长大人，我的同桌"光荣地"退团了，天天有美女的照片陪伴打发上课的时光，放学有美女相伴回家，还不时能有名为"依恋"的面包吃……我们不能让他在错误的道路上渐行渐远对吧，那我该做什么呢？该说的我都说了，死死团永远是我们的家之类的，不过一点用也没有……

人要退团你也拦不住，就不要拦了吧，反正该回来的人总要回来的。如果你真的心怀极大怨念，又不怕破坏你和朋友的友谊，可以尝试以下方法——找个他们两人在一起的机会，酝酿一下情绪，两眼含泪快步走上前去，给那女的一耳光，怒斥"你抢我的男人！"或者抽你同桌一耳光也成，台词要改成"你不是说只喜欢我吗？"——相信不管怎样，效果都会出乎我们预料的（本方法由DRAGON提供，仅供参考，不建议实行，对任何后果均不负任何责任）

上海 chaos

你们下期可以做马里奥银河吗？求你们了

（环顾左右）这个办公室里似乎没有动作游戏的达人和疯狂爱好者耶，实在对不住了，回头看看我们能不能约稿，再看有没有页数……（DRAGON：嘎哈哈哈哈，无双出了，捐一百页来）

南昌 千翎

非主流里梵天说DRAGON是当年小龙人的扮演者，这是真的吗？实在太不可思议了，我说给别的同学听，他们都不信，说我受骗了，请问是真的吗？

……身为一个游戏日的读者，竟然毫不犹豫相信梵天说的话，我能采访一下你当时的想法么？

成都 疾风双刃

各位大哥们，我请教一件事！请一定回答我！我会奉上两桶KFC外带桶的！问题：那些同人志你们从哪儿看到的？或从哪儿买的？请指条明路吧！

网络才是同人志传播的正道，我们也很想知道中国大陆哪里有卖日本同人志的地儿呢。但是据aice说，他常去的论坛也关掉了，所以短期内我们已经无法回答这种问题了……有知道的读者，我们内部交流吧。

成都 兰封&琴静

想看到特别企划《情人节——在世界的中心呼唤爱》，理由是，买你们杂志的多数单身，看多了你们杂志，心灵会扭曲，偶尔出正常的，能让买你们杂志的人能光明正大的拿出书来自豪的介绍《××日》是本"好"书……

胡说，怎么会扭曲！谁扭曲了！站出来给我们看看！大家都是有正常判断力的人，怎么可能被一本书扭曲……狗男女！……被扭曲的都是心志不坚定的，肯定。

（牛蛙：刚才中间掺夹的那句"狗男女"是怎么回事？fei：啊？嘿嘿，刚看见街上一对走过去，不要在意，不要在意）



武汉 囧

你们真的打算一直这么涨（注：没认出是"涨"字还是"做"字，联系后文判断为"涨"字）下去么……还是建立在没有赠品的情况下？要是不送赠品也得把攻略做得KUSO一点啊，你们忘了做MGS3时的热血了么！

你看我们这期热血不热血，无双，高达，basara……

江安 姚蕴峰

光棍节，今年的光棍节特有意义，是我们学校111周年11月11日校历11周，好多根呀，下一次要等一千年哦！

千年等一回就等个光棍节，大哥我们能不能不要这么惨……

北京 PESTINY

你们的独树一帜的，不仅攻略全，而且擦边球也相当恰到好处，这才是贵刊的精华所在啊！为了这萌且H的世界，请将《游戏日》的工口精神发扬光大吧！

记得上次有读者来编辑部，跟我们说了和你一模一样的话，那不是你吧……当时DRAGON还试图顽抗："不，你要尽量把我们看成一本真正的纯攻略杂志……"读者（满不在乎状）："是啊是啊，纯攻略……记得多上点萌萌的擦边球哦。""不是擦边球的问题，我们是攻略……""是啊是啊，我知道，是攻略……我会对别人这么说的。"

广州 我爱丫头

原先16块我都忍了！现在在预告里给我弹出个"18块"！竟然敢叫价到18块！有10万读者了不起哦，把纸变质了不起哦！下期如果真的这样办，我让你试一下什么叫做罢买（我爸与上海几个大书店的老板是同学哦）

嗯，这个括号里的威胁真是可怕，这样，你拿出证据来，比如下期我们上海的销量突然涨了五万份上去，我就相信你！

成都 流浪的猫

个人觉得不要刊登剧情小说，太没意思了，看得想睡觉，多来点擦边球，我喜欢，少刊登点次世代主机攻略，因为我没有。你们很猥琐很强大我很看好你们哟！

……不登剧情，我们上哪里找理由打擦边球，总不能上来就是一堆……那啥吧？同学，满书都是"肉"，会腻的。我们要保持微妙的平衡……

北京 DUO

《萌之初心者教室》是怎么回事？插图竟是那个伪娘，再漂亮也是个"带棒的"，aice你肯定知道这个为什么还放，虽然我对《指尖奶茶》里那个伪娘萌的厉害但是放男的就是不对。

我在这里小小爆个内幕，前段时间梵天和aice一直在深夜乐哈哈的收集伪娘资料，而且是真人伪娘！还在QQ群里贴一些令人发指的图，这两个人一定被什么东西把世界观给歪曲了，大家要提高警惕……写这段字时我还没看到他们本期做的掌机栏目是什么内容，没准有一堆伪娘的东西——如果没有，那就更恐怖，他们敢情是自己收集着玩的?!



宁波 无聊

这年头啊，啥事都有，我为买这么一本10块的书往同一个书店跑了整整9次，前8次不是没货就是被人先一步拿到，我说，你们的杂志咋就这么欺负人呢？

我们可从来没有让杂志欺负过人哪，教你一句咒语吧，肯定能拿到——咒语是“给我留一本”，对老板说，并附咒符——十元纸币一张。实在不行就再多附一张。咒语本身不重要，但咒符很重要哦！

上海 Lortes

为了拿下fei的XE物，我已经毅然决定邮购全年杂志了！人品大神保佑我吧！

你们这群混蛋，我已经再三警告不许对她下手，但居然还有这么多人不怕死……你们不怕在运送中碎掉么？你们不怕过于邪恶无法摆放出来么？你们不怕被老师家长同学看到么？你们不怕我在上面附具象化的怨念么？看看其他人的，万智牌高达模型耳机哪个不比我这个上得台面呀！（众人：你越抵抗，会越有反效果的）



北京 李寅初

我从前也是买游戏日的，但断了二年，如今再一看，除了从全年龄向变为成人向之外，毫无进步。

吓，我们果然是成人向了吗，这可是阶段性的进步啊。

成都 天の信长

我一定要成为一个比牛爷更强势，比梵天更贱格，比DRAGON更阴险，比星辰更会刷卡（不会被催债，最好还不用还钱），比土星男更有“科学观”，比fei更……不行最后这一条不能加！之后会出现啥事呢？（世界战争？宇宙毁灭？）

放心，最多会出现一本“里·游戏日”而已。是我的话才不象你那么贪心，我就要你渴望的和星辰相关的那个技能就好了——老子要刷一堆手办！！刷主机！！刷正版盘！！！最好能刷套房子……反正不用还……

北京 MCC

买了不少期了，发现书堆在一起想找个攻略很难，你们能否在书脊上印上当期的重头攻略，这样一排书在书架里比较好找。当然我不知道这样做成本有多大。

成本不会很大，但是难度比较大……书脊耶，那是书脊耶。我觉得印个“×××到此一游”就是极限了。

惠州 Jacky

一定要回顾《FF10-2》，这期我是冲着《FF10》而第一次购买GD，难道你想失去一位读者吗？不，不是一个，是千千万万个。

我知道，你不是一个人在战斗，但是我们也得看看其他代表千千万万人的读者的意见，这两个月的攻略比较多，我们正好收集一下读者意见看以后到底做什么攻略。

成都 石田N成

烂人就是烂人，为什么我们到编辑部几次了，你们每次都如此冷淡，为什么！！！给我一个合理解释，不然罢买！

印象里完全没有中学生来过呀，是我穿越了还是你走错了……当然，如果你非要在大家加班N天，眼看就要出片的前夕来找我们谈心，那看到几个在电脑前坐着，大脑处于半死机状态的人也没什么稀奇的。

苏州 贱过梵天的叶致远大人

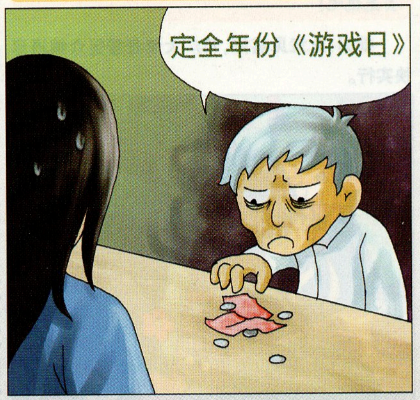
各位小编，请救救我吧！！我家来了一个超级宅女（虽然是个美女），一天到晚在家里COS女仆，喜好Hgame和H书……一天到晚吃我的喝我的睡我的用我的，还用了我一大堆钱去买衣服……（不过我们俩有婚约），有32D的胸部还特喜欢动不动抱人，害得我晚上也睡不好，怎么办，我该怎么办？各位变态小编，救我啊！

看这种过于虚幻的炫耀，我已经没有什么愤怒的冲动了，就好像发生在另一个次元一样，同学，你把电脑屏幕关掉，就什么烦恼都没有啦……如果真的觉得苦恼的话，把她送来我们这里“一劳永逸”好啦。



成都 炭

对于这次全年订阅杂志的奖品想法——连老本都拿出来了，要破产了……（不要放在心上哦，销售量超“百万”的杂志会破产么？）



其实那个手办我根本不想拿出来的，但他们一直在我耳边说“旧的不去新的不来”，唔啊啊啊啊，新的也要钱啊！！！

上海 逝水无痕

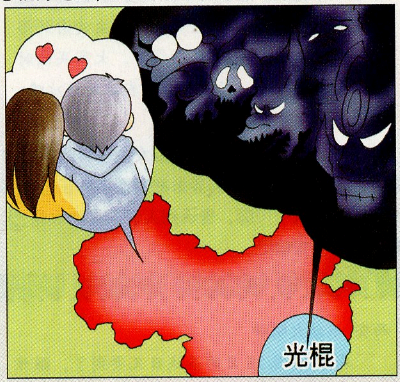
看着这期的封面，太没基情啊，姑且相信你们要改革的话，下期一定要有基情啊！

抬头反复看……你确认你没写错字么，要知道字一换那可就差到千万里了哦。

辽阳 FREE

不要总打梵天嘛！好歹人家也是东北三省的“好人”啊，“大好人”怎么可以打啊，打没了就少了一个“好人”啊，对我们未来择偶增加了困难对不对？

好人少不少一个，对我们的未来都没什么帮助——中国的缺口可是有3700万呢……啧，想想就好绝望，还是打他一顿缓解心理压力算了。



上海 DDDragon

在每次买的时候会犹豫一下，因为毕竟性价比太低，但基于最近很久没看H漫和搞笑剧的原因我最后还是买了，这真的是我的心里话……

……还是不要说心里话，说点别的啥敷衍安慰我一下吧。

昆明 琦鸣

光棍节终于过去了，希望明年的11.11，fei找到了母骷髅，牛蛙找到了母青蛙，梵天找到了芙蓉姐姐，土星找到了水星，让aice分手后自己去光棍吧！

批阅：此意见甚好，希广大读者督促众编辑尽快实行。



南昌 蓝色子虫

我觉得……大腿袜加绝对领域很萌……

然后呢？没有示意图么？没有找小妹子穿么？

上海 暗夜精灵

其实是很想贴偶的COS照寄过来的，偶COS过不少游戏角色～不过都是数码相片，所以贴不上来啦，画张美女图弥补一下。

数码相片也没有关系！用电子信箱啦，电子信箱！！！

重庆 不死鸟

强烈反对封面不使用原创。《GAMEDAY》的原创封面一直以来都是特色，更改后也就失去了一个亮点。各位玩家正视自己吧，要知道绝大多数中国娱乐杂志（大多数女生爱看的那种）比《GAMEDAY》要开放得多。大家买的时候心胸坦荡一点，经常告诉朋友这是纯攻略，久而久之大家会接受的。

我们倒是很想坦荡一点，但女生爱看的男性坦荡个上身没啥问题，我们要是把封面小妹子也坦荡个上身嘛那就……呃，告诉别人说这是纯攻略，大概也不会有人信吧。

西安 不动大明神

马上12月25日的圣战日又要到了，强烈要求开设相关栏目！

……对耶！马上就要到了！今天（写这段话的时候）才12月2日！感觉好像还有很久就没有注意，但我突然想起来下期写的话就过期了！唔啊啊啊同学你这封信为什么到得这么晚！现在周围已经完全没有空位来怨念了！来人哪，给我把攻略砍掉……（众人一起：你丫有胆便试试看！！）

珠海 MASTER

我要剧情！感人的剧情！（虽说比较感人的情节就能让我泪如雨下，有看过《口袋妖怪》会哭的人么……）还有请问一下，《GD》做过《凡人物语》（亦称《异兽传说》）的攻略吗？是第几期？还有存货吗？小弟万分想要啊！！

口袋妖怪……呃，迷茫中。至于"凡人物语"，我要先声明，这个"Radiata Stories"虽然我们无法做到完美翻译，只能译成"拉基亚塔物语"，但便估不到这个英文名是怎样和"凡人物语""异兽传说"这种充满港漫气息的名字沾上边的呀！……忘了说正事，05年3月号有它的攻略。

成都 刀笔客

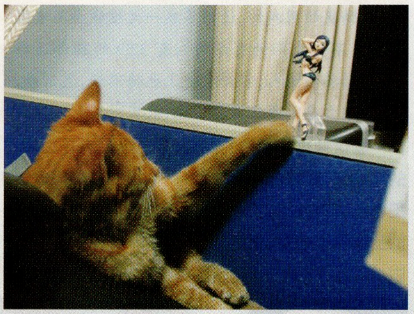
总体满意，但对你们的错别字一直很有"爱"

……是喔，那下次我们再多错几个，如果一天看到街上有卖封面写"游戏曰"的杂志，请记得购买啊。

哈尔滨 黑勋爵

突然想问个问题，除了星辰，编辑部还有人养宠物吗？养的话会养什么呢？

养宠物？嗯，最适合编辑的大概就是"金鱼""乌龟"这种又安静又不烦人的生物吧。但是——据说牛蛙和DRAGON联合养了一只猫，经常把家里翻得乱七八糟，牛蛙曾经把它抓起来朝墙上甩（当事人亲口叙述，无法验证），但它依然不知悔改……当然也有和平相处的，比如本期才语游言前言里提到那只猫，虽然很惨，但这不是实质问题，问题是和它在一起的另一只小猫，每天晚上坦然地走进办公室，被编辑们抓起来揉一顿，然后若无其事地爬到电脑显示器上打呼噜，可见不信邪的生物也是存在的。不过有一天，编辑们无意看到它的猥亵表现后，突然有了一种"物以类聚"的感觉……



上海 王微

你们调查表的纸质我怎么看怎么像草纸，至少颜色好看一些，别这么灰暗。

哪里象草纸了，如此坚硬光滑的纸质，你倒是用它擦屁股试试呀，口胡……

贵阳 Dwayne

感觉读编交流少了些，你们给人一种神秘居士的感觉。

……天底下哪里有我们这么烂的居士。

昆明 硕哥

下次可能给你们寄老龙肺的样子（我市举办干尸展）

……你还能从展览里偷块肺出来？（DRAGON：切，你说要举办个戒烟宣传展，寄个肺来还有说服力，干尸？我哪里象干尸？）

南昌 熊志刚

说说08年全年抽奖的感想吧，真田幸村和吕布，没兴趣；星辰的深度强袭不错不错，桀桀桀……牛蛙的万智牌在我认知范围外不作评价，fei嘛黑暗生物品味就是不一样啊，土星男的请问那是什么？及其他？aice的不错不错，本来想写梵天，没空间了。

我现在公布一下到目前为止的全年订户们的战斗目标：看中"深度强袭"的读者人数目前是占据压倒性绝对优势，星辰正在恶意地打算把它拆掉分开寄出去："老子没有了，你们拿到也别想开心，桀桀桀……"其次是——什么，没有其次，选深度强袭的占了80%以上？！哦哦！看来黑暗抽签是不可避免了。其他奖品目前分配如下：真田幸村和吕布没人选（……）；土星男的两个萝莉机器人有少数人关注，其实我倒觉得那个满有趣的；aice的耳机被看上稍多一些；牛爷的万智牌——竟然真的有人敢动，你们死定了我跟你们说；至于我那个嘛，似乎没有女读者来选啊，真是令人失望。最后说说梵天，嗯，据说现在还没有人选他，到底该算是好事还是坏事呢？看来剑阁教徒们不是很虔诚哪，桀桀桀。

石家庄 牵牛草

为什么这期封面这么收敛呢，而且还不是原创，你们要走回照搬日本画册的老路了吗？

一年到头了，总要有休息的时候，而且最近几期不停的有读者提出希望我们"至少在封面上收敛一点"，所以你会看到我们12月号这期封面更加的收敛，更加的不是原创，但是我向你们保证，这只是暂时的现象！如果事实证明把封面尺度锁死也不会让销量有很大进步的话，我们干吗不干脆把它放开呢……



最后是特别展示：

都江堰的"耗子"小朋友寄来了一封非常有创意的信，我们对你所列的勘误表非常感谢，但是到目前为止，我们还没有分离出其他文字的顺序，请下次写在同一张纸上，好么？（双手由梵天提供友情赞助）



小心撞头

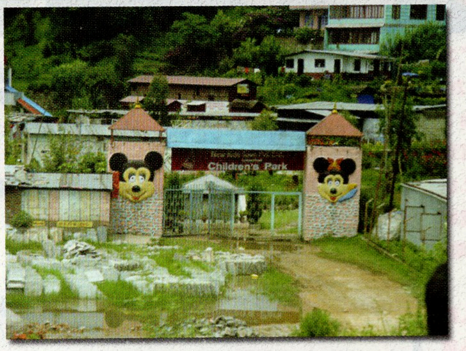
安装这电梯的人到底在想什么，就希望大家头破血流的吗？





1UP

“看上去好像马里奥里加生命的蘑菇，但我不敢去吃。



伪·迪斯尼乐园

看上去这个挂着米老鼠头像的公园倒满适合发生密室杀人案的。



袖珍坦克

不知道这玩意真的开起来，战斗力能不能抵得上一辆自行车？



恶魔果实

不知道 ONE PIECE 里众人吃的恶魔果实是不是它的远亲？



撞车

警车撞救护车，这笔账算起来麻烦来，该谁让谁呢。？



从天而降

你见过被手机砸毁的汽车吗？这儿就是一个。



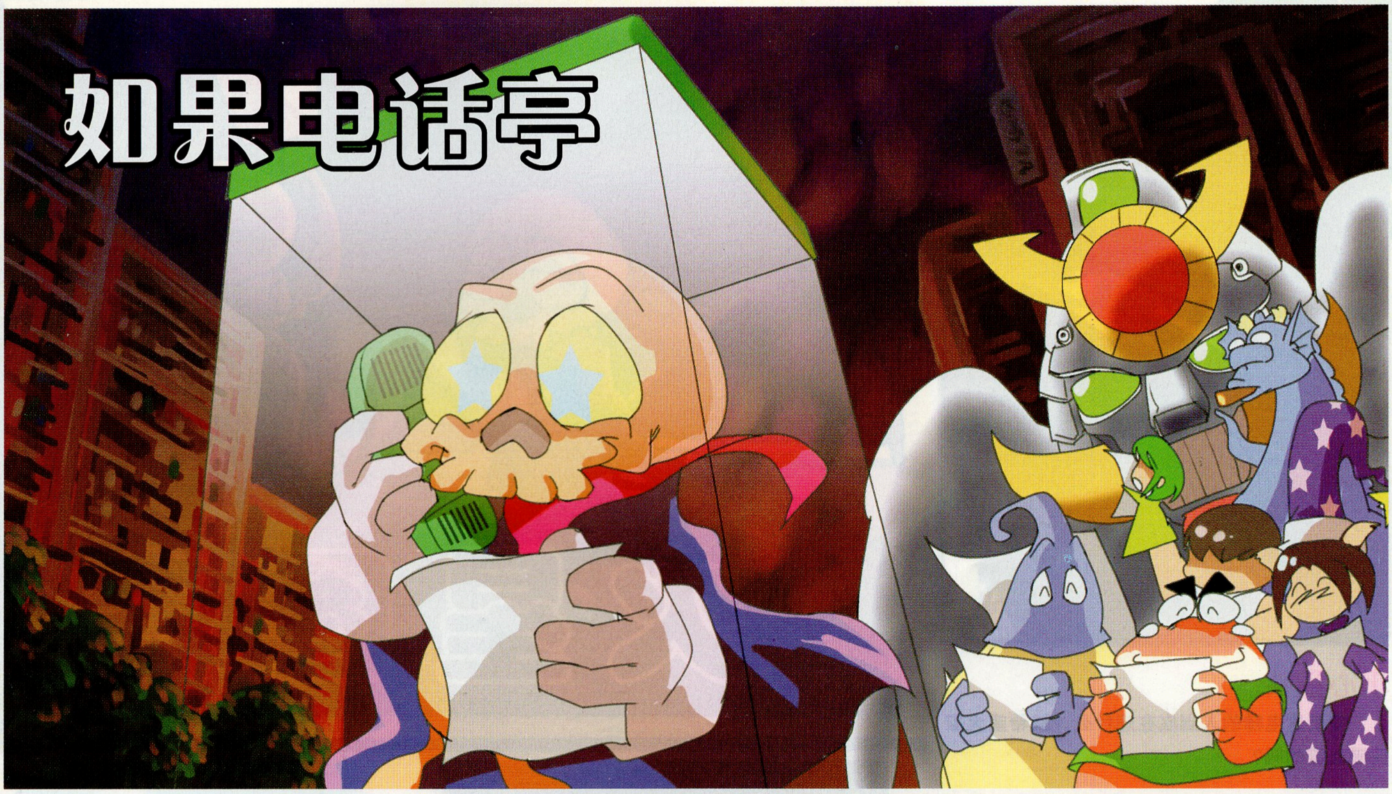
入浴前后

是哪家浴场能有这个效果，把机器猫洗成一北斗神拳的？



欺负

在显众特摄英雄欺负一头倒地的怪兽，好像立场反过来了啊？



各位读者，欢迎光临黑暗的BOSS聚会。虽然广大读者在以往的如果电话亭里都显出了相当的暗黑实力，但10月号的命题把大家直接推到勇者对立面之后，为了生存，大魔王们纷纷采取了各种对策，为此黑暗气息可谓铺天盖地……主要分为四种：1.坚信自己能获胜的；2.出门就投降的；3.死也要拉垫背的；4.不承认现实翻身继续睡的……相信大家的战略会为以后的魔王们提供帮助，在这里向大家表示感谢。

另外，虽然在调查表上留出了空地，但或许很多人都没有注意到，所以我继续在这里征集如果电话亭的备用题目，因为觉得自己的邪恶已经不够用了。您希望下期的"如果电话亭"出现什么题目？欢迎用信件或电子邮件告知，我将选出有特色的放在调查表上让全国读者同乐。提醒一下，"如果自己是动漫游戏角色""如果进入游戏世界"这种已经用了很多次的题目，就不要用了吧。

最后，我也忍不住想掺一脚——如果我是大魔王，就先把公主那啥了，然后把她和大大的定时炸弹绑在一起，而这个炸弹会在计时器还剩1分12秒时爆炸！或者更狠一点，计时器是假的，其实是个遥控炸弹，远远看到勇者走到公主面前时按钮，哦耶……

上期《如果电话亭》题目：如果一觉醒来，发现自己成了传说中的大魔王，而前来讨伐的勇者队伍已经到了城堡门口，你最先做的三件事是什么？

上海 杨立炜

把与公主的实况录像扔给勇者，估计他就回去了……

编辑评注

……似乎打算抢先祸害公主的不在少数嘛。魔王大业后继有人，后继有人啊……

惠州 OTZ

其他两件事我不知道，但是我绝对要做一件事！就是——把捉来的公主推倒！（哦耶～）绝对不能让勇者们把"完好"的公主救出去！

编辑评注

此举深得我心，可评为最有价值的破罐子破摔。

上海 元元

1. 吃早饭；2. 把勇者们要救的美女啊公主啊△□×○了；3.然后再睡一觉。

编辑评注

大王，快醒醒！勇者已经杀来了！

上海 小佑

一，务必以最帅最有型的形象出现，所以要打扮一下。

二，把所有的杂兵、小BOSS、各关大BOSS放在自己前面。

三，最邪恶的一招，直接破坏存档……

编辑评注

能做到第三条的BOSS确有人在喔，比如叫"家长"或"老师"的那些生物……

成都 程田森

1.举手投降；2.放下武器；3.主动交待错误，争取宽大

编辑评注

……大王，有点魔王的样子嘛，你这样跟刘禅似的，勇者会很没有成就感的。

北京 MCC

1.先把城堡瞬移到别的次元；2.把勇者的讨伐队送到另一个次元；把讨伐队中的男性都拍死，再把美女送到我城堡来，之后呢……

编辑评注

……有这功夫还费什么别的劲呀，直接把城堡瞬移到勇者头上砸死他们算了……嗯？还想要女的？这个，鱼和熊掌不可兼得嘛，孰轻孰重要考虑清楚啊！当然如果你要觉得美女更好吃的话，我也没什么意见。

漳浦 三无橙

1. 把吊桥拉起来……2. 让弓箭手站城头射箭……3.找金手指码……

编辑评注

队伍里某角色："喂喂，他们要放箭耶！"勇者："是啊，还把吊桥拉起来了——但他们没看到我们是乘坐飞空艇来的吗？"

天津 蛇尾佣兵

1.打电话到银行冻结个人账户，省得辛苦掠夺（一定是掠夺的吗？）的资产被那群神棍抢走；2.看看父母妻儿的保险买全了没（充分体现魔王也是好男人）3.泡茶，边喝边等那些家伙进来……

编辑评注

投保人：魔王；保险类型：人身保险；受益人：魔王家人。这样一份保险单，到底哪家保险公司会同意呢？

北京 盖笑伊

1.抢一台PS3；2.抢一次银行；3.然后……跑！

编辑评注

大王，有点追求好不好？

上海 胡智卿

我会穿好皇袍戴好皇冠，走到门口对讨伐队队长说：我就是大魔王，来抽我呀，来抽呀，哇哈哈，啦啦啦~

编辑评注

我觉得，梵天如果当大魔王就会是这样的。

芜湖 HP 无限

人家都杀到家门口了，我想跑也来不及了，只能做每个魔王都会做的三件事了：1. 说那句老套的台词：愚蠢的人类！2.被打倒；3.再次说老掉牙的对白：不可能，人为什么可以战胜神！?

编辑评注

同学，你辛苦了，你忠实地完成了一个魔王的任务，虽然勇者不会觉得你这个魔王有什么特别，但我们会记住你的！……下次能不能稍微有点特点呢，比如自爆一个?

湛江 LYZ

1.把身上有机会掉的宝物冲入马桶；2.把死后有可能掉的经验抹去；3.把 HP 最大值加到最高（我是没宝没经验值的血牛，来打我呀）

编辑评注

一般来说，最终 BOSS 就是这样的：不掉宝物，不掉经验，HP 爆多。反正打完就通关了嘛。

广州 ESCAFLOWNE

1.制造一个分身做魔王。2.变成一 NPC，在城堡的必经之路上卖装备给勇者，或投靠讨伐队把分身干掉。3.等那些勇者把假魔王干掉后就到人间残害那些祖国花朵去，建立一个 loli 后宫！！！

编辑评注

这，中途加入确实是潜伏在革命队伍中的好办法，希望你建立后宫之后，不要留下"当年的英雄，蜕变成了新魔王"的传说，那时你的样子大概很多人都认得了。

上海 阿鲁

我要 PS3！……怎么老写错……1.要台 PS3；2.再要台 PS3；3.要勇者等会儿杀我，等我爽完 PS3 再说！

编辑评注

你其实是盘算这种情况吧——三年后，悲愤的勇者："口胡，他到底要什么时候才爽完?！"

双流 狒狒

1.杀掉身边的美女，一般是去过勇者身边的，这些角色大都喜欢临阵倒戈，有时还会帮勇者挡飞行道具，让我着实不能接受；2.拿好武器装备冲出去，不给勇者调换装备和购买道具的时间，先发制人；3.最后，等在记录点，勇者一出来就秒他，一出来就秒，直到他不敢出来，吼吼！

编辑评注

后面两条不好说，第一条很有实战价值，但是，从来没有听说过勇者因为公主被××而大爆发，因为公主死了而变成超人的却大有人在啊……当然，这好像也是因为没多少魔王对公主下手的关系。

北京 闫洁

1.关门；2.吃饭；3.英勇杀敌，直至战死沙场或把所谓的敌人打败。不过我是魔王嘛，一定会胜利！

编辑评注

……请问最后那句毫无根据的宣言，自信是来自于哪里呢?

宁波 无聊男

1.开门应敌，传统魔王都有强烈自负心理，自认那些小爬虫不会是对手；2. 把这些不要脸的家伙砍得人仰马翻，我要告诉他们，BOSS，也是有实力的！3.不过传统游戏中勇者往往置之死地而后生，即使一次 gameover，第二次还会再打过来，所以，我的第三件事就是————跑！！！救命啊！！！

编辑评注

我仿佛看见，一个朝着夕阳掩面泪奔的身影……喂喂，那真的是大魔王吗?你是想让勇者产生负疚感吗?！

武汉 THE-KID

那要看勇者长啥样啊，模样好的都当我的后宫啦，丑的不要……什么，来杀我?……不要为了我争风吃醋啦，我不喜欢战争……你们都是好人……（然后趁他们愣住时杀掉丑的，留下后宫）……桀桀桀……

编辑评注

大王，快醒醒，他们不是为了抢你而杀你的！而且他们个个三妻四妾，发好人卡是没有用的！快战斗吧！

珠海 米米小肥鹅

1.搜刮一些值钱又容易携带的道具；2.找易于收藏又能杀人于无形的武器、暗器、毒药等；3.等勇者们赶到就装柔弱少女，哭诉自己是被魔王抓来的无辜村姑 A（世界上哪有那么多公主啊，NPC 就一大堆），混进勇者队伍，然后大家来学蝉鸣吧~不过此方法实施起来有些问题，例如如果城堡内只有你一人的话怎么解释，有手下相对较好，把手下杀了血洗城堡说魔王已经被讨伐了（如果是男性就说自己是那个勇者好了），勇者智商越低越容易成功，不然就只能向夜神月看齐了。

编辑评注

当你的手下真惨，大王我辞职行不?

成都 风湿寒

1.挑选城内最好看的几个女仆！2.……3.把她们送给勇者众，意图和平解决战争。

编辑评注

哎呀呀，换我的话答不答应呢，答不答应呢?……犹豫中……

涿州 薛正义

1.准备女体化射线；2.准备 B× N21 同人志；3.准备大火炎爆弹等常规武器。然后看心情决定是走男性向女性向还是正常向路线。

编辑评注

（抬头看读者资料）还好是个女的，不然我的世界观会再崩溃一些。

北京 不锈钢路痴

1.坚持不废话，勇者上来是会有台词的吧，在下坚决不理，不等他说完也不等自己贫血，直接把能召唤的所有召唤兽能使用的所有宝物能放的所有大招全放了，不给他喘息机会直接清场；2.然后，在下是魔王嘛，碎掉那些勇者灵魂是没有问题的，不留后患，免得什么××××大复活；3.废掉他们的装备，省得有什么传世神兵，并且吃掉尸体（这都是处理成渣，算一件事），对，吃掉！在下是魔王，魔王！！吃掉！不留一点机会给他们翻盘！

编辑评注

本来想对你的计划提出一些建议，但看到最后一条之后，我被震慑住了，被惊悚到了……好吧，算你狠，你爱怎么做就怎么做吧，现在的读者凶悍不是一两句话能说清啊！

北京 赵阳

抢粮，抢钱，抢娘们！

编辑评注

大王！那是你早就该做的事！不是现在！

广州 小阳

三件事太多，我只要一件事就够，讨伐队由门口杀到最终 BOSS 处通常有一段距离和一连串的大小 BOSS 连战，我要做的就是把所有 BOSS 和杂兵拉到门口和他们打，中途不能退出，不能回复！

编辑评注

你这样可能会逼得勇者开金手指喔！

上海 顾泰山

1.保存当前记录；2.上网查询前辈们的心得要点；3.带上金手指准备出战

编辑评注

前辈们?(翻翻之前的信)他们正忙着××公主，转移财产，埋设陷阱，以及向勇者投诚咧。

上海 小A

如果本魔王大人是男性的话，1.收拾东西；2.在城堡的某个角落留下个后门（一定隐秘……保证能回来）3. 立刻从后门逃跑……（俺坚决会记得把门关上）。

如果本魔王大人是女性的话，我同样会做 1.收拾东西 2.逃跑之前看看有没有帅哥（女性的话，绝对是早就留好后门了）3.如果没有……立刻逃跑

但是，如果……队伍中有帅哥的话……男性魔王一定会利用后门跑回来（然后到底是发展成 BL 系列还是 SM 系列就看制作人的本心了）；女性魔王同利用后门跑回来（到底是在床上把勇者杀了还是发展到 BG 结局同看制作人本心）。总之……这个世界是可以 YY 的世界，BL 万岁！！！！

编辑评注

简单的说，这个魔王会因为勇者是个帅哥而跑回来——而且一般来说勇者都不丑，所以他（她）肯定会回来——唉，该说你是鸟为食亡么?

游戏日 07 年目录

不知不觉，又是一年过去，马上我们就要迎来 2008 年了！所有编辑都不由得感叹——时间过得太快了吧？咋一点感觉都没有呢？咋觉得上个星期才过完春节呢？！但是事实摆在面前，这已经是 2007 年的 12 月号了！！！同志们啊，时不我待啊，大家该干吗的就快去干吗吧，想吃点啥就去吃点啥吧……想打游戏的，一定要买我们的书啊！

一直以来，淘宝掌柜小·白都面临着邮购杂志者同样的一个问题："×××游戏你们做过攻略没有啊？在哪一期啊？"所以我们觉得，每年一次的"年终总结"，还是非常必要的！

阅读提示：

1.本目录只列出每期主要攻略，象"才语游言"、"非主流"等固定栏目，如果没有特殊内容将不予列出

2."极限研究"栏目主要是将之前因页数或时间关系未能尽善尽美的攻略进行补完，所以该栏目下所有的游戏名字都是以前登过的攻略，请不要在意

3.虽然列出来了，但不代表每一期都有存货，具体情况请向淘宝掌柜咨询

2007 年杂志内容概要

1 月号

卷首特辑：召唤之夜 4(PS2)

以可爱造型出击的召唤之夜系列，每次都会引起一阵不小的热潮，这也就是我们选它做为卷首的原因。

PS2 攻略区

如龙 2　宿命传说

火影忍者·木叶之魂

战国无双·帝国

掌机攻略区

恶魔城·废墟的肖像(怪物图鉴+出现位置+全地图可破坏地点+全装备道具技能取得方法+全任务)

口袋妖怪 WIFI 联机手册

JUMP 超级明星大乱斗

职业钓鱼　合金装备 OPS　圣女贞德



XBOX360 攻略区

战争机器

使命召唤 3

极限研究

口袋妖怪培育手册

FF12 极限数据研究

2 月号

卷首特辑：荒野兵器 5(PS2)

洋溢着异世界西部风情的 RPG 系列，其独具特色的主题歌让所有人都记忆深刻～敬请观赏剧情攻略！

极限研究

召唤之夜 4 角色成长一览

宿命传说

龙如 2 全 120 小任务指南



注：本期 224 页，定价 18 元

掌机特辑

世界传说·光辉神话　陆行鸟和魔法绘本

勇者斗恶龙怪物篇 JOKER　合金装备 OPS 补充

特别收录·圣剑传说 4 典藏攻略本(PS2)

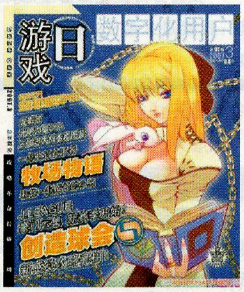
里·特别收录：

年底全员恶搞专题—囧大陆物语

由于圣剑传说 4 游戏本身并未达到我们所预期的高度，为了补偿读者，编辑部制作了一个充满恶趣味的特辑——诸位读者，请忘记圣剑传说吧！

3 月号

卷首特辑：J 联盟创造球会 5(PS2)



搜罗大量真实数据，辅以大量现实足球界趣闻、里知识的另类新感觉攻略，给所有球迷带来全新感受，也希望里面的趣味介绍能让不玩足球的读者能看下去。

极限研究

勇者斗恶龙怪物篇 JOKER

家用机攻略区

.hack //GU Vol3 漫步之速(PS2)

龙影咒(PS2)

偶像大师(XBOX360)

光明力量 EXA(PS2)

掌机乐园

失落的神殿～魔窟的皇帝

三国志大战 DS 卡片图鉴

牧场物语 DS～和你一起成长的小岛

4 月号



卷首特辑：战神 2(PS2)

前作曾在 PS2 上掀起狂潮的新锐动作游戏，让不少玩家找到了当年玩动作游戏的爽快感觉，本次续作同样没有令人失望！

掌机乐园

怪物猎人 2nd

圣剑传说·玛娜英雄

超级机器人大战 W

家用机攻略区

高达无双(PS3)

灵魂摇篮·世界的吞食者(PS2)

寒蝉鸣泣之时(PS2)

机甲装兵(PS2)

极限研究

龙如 2　创造球会 5　光明力量 EXA

5 月号

卷首特辑：无双 OROCHI(PS2)

光荣让所有人都无语的无双系列新作，他们终于把三国无双和战国无双拼在一起了！……好在除了故事扯淡点，整体感觉居然还不错。



掌机攻略区

迷失的蔚蓝 2

机战 W 剧情小说

名侦探柯南·侦探力训练

逆转裁判 4



家用机攻略区

王国之心 2 最终混合版(PS2)

火影忍者 疾风传(PS2)

忍者神龟(XBOX360)

极限研究

怪物猎人 2nd　机战 W

6 月号

卷首特辑：路在脚下

本期时逢《游戏日》五周岁生日，我们准备了很有趣的大餐喔，至于具体内容，要看书才能领会呀！



家用机攻略区

Fate/stay night [Realta Nua](PS2)

Persona 3 Fes 后日谈(PS2)

魔法老师·梦想战略～梦见的少女是公主(PS2)

蜘蛛侠 3(XBOX360)

掌机乐园

最终幻想 12～亡灵之翼

交响情人梦　最终幻想战略版·狮子战争

极限研究 无双 OROCHI

本期的"非主流"栏目，同样也很欢乐哦～

7月号



卷首特辑：奥丁领域 ODIN SPHERE(PS2)

伴随着 PS2 上游戏越来越少，象奥丁领域(ODIN SPHERE)这种有趣的动作游戏可以算不折不扣的大惊喜，在这里隆重大推荐！

家用机攻略区

光明之风(PS2)



掌机乐园

应援团 2

FF2

极限研究

最终幻想战略版·狮子战争

大蛇无双

本期非主流，为大家解析一种叫做"蹭的累"的性格……

8月号

卷首特辑：超级机器人大战 OGS(PS2)

超大容量！！超平民化机战攻略！！！

以 200 页的容量，为广大读者奉献从未有过的新型机战攻略！从头详细介绍机战 OG 的一切！世界观、人物介绍、机体来历、势力关系等都以通俗的方式列出，加上剧情攻略和四格等阅读性同样很强的部分，相信即使是不关心流程和通关要素的人也可以没有阻碍地看下去！



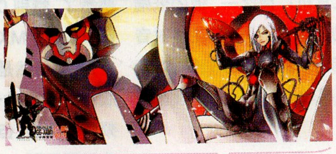


幸存攻略

塞尔达·幻影沙漏

本期 214 页，定价 18 元，随刊附赠双面海报一张，由 ky 与十月天宫分别绘制！





9月号

卷首特辑：FF12 国际版(PS2)

针对本次国际版的大幅改动，游戏日编辑部经过几天奋战，刷出了全地图的装备宝箱！此外我们还针对每个职业的特点进行了分析以及初期对应的战术指南，当然所有职业在游戏中的强力装备获得方法、最强武器包括这次新加入的"三神器"我们也都没有漏过，本期攻略完全是对国际版新要素的挖掘，来和游戏制作者比比谁更狠吧。

家用机攻略区

信赖铃音·肖邦之梦(XBOX360)

DQ·假面女王与镜之塔(Wii)



如来神掌

美妙世界

Wildarms Cross Fire

极限研究

机战 OGS

10月号

卷首特辑：战国无双 2 猛将传(PS2)

无双再临！不知道这是不是 PS2 上最后一个无双，总之让我们放松的去玩，PS2 上的游戏是出一个少一个啦～

家用机攻略区

A.C.E 3(PS2)

百年战争(PS3)

荣誉勋章·空降兵(XBOX360)



特别推荐

XBOX360 回顾：使命召唤 2

特大专稿×2，为你揭示二战史中最著名的两场战役里那些鲜为人知的秘闻！

其一：顿河到伏特加

关于斯大林格勒保卫战的故事

其二：霸王的海岸

来自诺曼底登陆战的传说

如来神掌

最终幻想 7·核心危机

口袋妖怪不可思议迷宫

召唤之夜·孪生年代～精灵们的共鸣

最终幻想水晶编年史·命运的指轮

心跳魔女神判

极限研究

FF12 国际版

11月号

卷首特辑：Ar tonelico 2～传唱世界的少女们的创造诗(PS2)

厂商取了一个毫无创意的名字，不代表这是个没有创意的游戏，里面有很多吸引人目光的创造，虽然算不上"超大作"，但也满吸引人的哦。



如来神掌

最终幻想战略版 A2～封穴的魔法书

高达战斗编年史·联邦军全 SS 评价指南 A·S·H



家用机攻略区

Halo 3(XBOX360)

王牌空战 6～解放的战火(XBOX360)

全体编辑倾力奉献超级攻略回顾 第一弹——最终幻想 10 国际版(PS2)

这个 PS2 初期的超大作，有很多人都因为当时经济条件不具备或其他原因而错过，而在有条件后又找不到完美的攻略，在这里我们将其重新发掘出来，希望能对大家的重温有所帮助

12月号

卷首特辑：SD 高达 G世纪(PS2)

如你本期所见，再一次将"fans 向游戏"推向大众的一次尝试，将该游戏牵涉的所有作品和相关名场面都一一介绍，怎样，有没有一点兴趣了呢？

嗯，如您所见，本期又是加厚版。所以说，"订购全年"也是有好处的，对吧？祝大家一起开开心心到 2008！



家用机攻略区

使命召唤 4(XBOX360)

真·三国无双 5(PS3、XBOX360)

生化危机·安布雷拉年代记(Wii)

战国 basara2(PS2)

掌机乐园

勇者斗恶龙 4

恶魔城 X 历代记

寂静岭·起源



掌机游戏专栏

Aice 前言

进入 11 月之后好像就一直没有停过，游戏一个接一个地来，我们每天加班到深夜连门下大爷每天都要半夜起来给我们开门。虽然累是累点，但成果是丰盛的啊，本期掌机攻略大作连连，PSP 上恶魔城和寂静岭双管齐下，NDS 上更是有日本国民级 RPG 大作勇者斗恶龙 4，好久没有一个月内玩这么多游戏了，还都是一线的大作，累一点也值得啊。

上期的 FFTA2 大家还记得吧，因为页数不够的原因武器和合成列表没有上到，本来打算这期来上的，结果这期页数也不够！我想再拖到下期页数可能还是不够，所以干脆上传到了网上，大家自己去下载来看吧，文件不大，很快就能下完，地址在下面。

本期掌机栏目的特别抽奖活动继续进行，还是老样子，在游戏日大抽奖之后，再进行一次掌机栏目特别抽奖，本期的幸运读者是黑龙江的卞广坤和天津的梁建勋，他们将获得由 NDSBBS 提供的奖品——EZFLASH NDSL 烧录卡一套，在这里感谢合作伙伴 NDSBBS。我们杂志每期上市之前都会在 NDSBBS 发布杂志宣传贴，能上网的朋也可以关注一下以了解确切的上市时间，有我们没做的攻略也可以到上面查询。

就麻烦大家慢慢敲一下咯。

下载地址为：

http://www.91files.com/?2G8BC4LKFYAUM4R5FAP6

梵天前言

1　最近的业余时间是彻彻底底地被 NDS 锁住，因为梵天所有的时间都耗在魂斗罗 4 上了。本人是 MD 版魂斗罗的忠实 fans，记得和几个小伙伴一起买 MD 一半的原因就是为了有 5 种分支结局的魂斗罗（另一半是为了幽游白书）。老实说我对 SFC 上的魂斗罗就从来没有什么好感，而这次的魂斗罗 4 又和 SFC 上的十分类似，在游戏出之前我就没抱多大的希望，可这一玩起来想不到这么有挑战性，刷刷刷，没几分钟所有的人就都死光了，这是自上上期编辑部集体败走事件之后，在游戏生涯上又一次的惨痛失败。

为此我苦练基本功，先在 EASY 难度下打下坚实的基础，没想到，没想到，改到普通难度后竟然加了这么多的关卡，费了好大的劲才将这个四代通关。是游戏变的更难了？还是我变的更弱了呢，哎……我就选择性的失忆吧，本期加页，掌机不变，魂斗罗我就给你们个秘籍好了，顺便说一下，4 代的挑战模式任务很耐玩哦。

魂斗罗 4 秘籍

玩过的朋友都知道，在 NORMAL 难度以上，武器有两种威力，吃两个 S 弹，子弹就会变成 5 颗，在 NORMAL 以上难度按 START 后进入暂停模式，输入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 在按 START 恢复游戏，当前武器就会变成最强威力。但是一条命只能用一次，输入两次就直接自杀，腹黑的 KONAMI 啊。

2　除了魂斗罗 4，在 BASARA2 出之前的这段时间就是 NDS 上的 DQ4 了，这是梵天本人第一次接触 DQ 系列，开始还对蝌蚪文有种莫名的恐怖，但实际上只要肯练级通关没问题，没有接触 DQ 的玩家不要害怕了，我这个"小白鼠"可以证明不懂日文都可以通关的，不过请参照本期的全地图攻略。

3　本期动漫 PK 场的伪娘专题是我和 AICE 蓄谋已久的，有组织有计划的，自己写完的东西回头看一遍的时候，都有些恶寒，接受能力差的读者就不要怪我们了，啧啧。

移动娱乐族

在第 10 期的移动娱乐族里，我们给掌机玩家们介绍了一些能够在 PSP 和 NDSL 上使用的耳塞产品，价格涵盖了从 50 到 700 的区间，其中一些已经算得上是发烧级的耳塞了。但从后来的调查表反馈来看，读者们对这些耳塞都不怎么感兴趣，还有位读者提到他最多能够承受的价格范围就是 200 元。

总结了上次的经验教训，本期的移动娱乐族决定从底层出发，为大家搜罗 200 元以下的高品质耳塞产品，让 PSP 和 NDSL 玩家们花最少的钱买到自己满意的耳塞。

SONY MDR-E931

本次搜罗的起点还是 PSP 的原配耳塞，上次就说过了，PSP 的原配耳塞就是 MDR-E808，这个耳塞的零售价在 50 左右，它的音质特点是低频强劲，满足了喜欢重低音的用户，缺点是声音粗旷不够细腻，高频毛刺严重。



阻抗：16 欧
灵敏度：108dB
分线设计：长短线
线长：长线版 / 短线版
市场价：100 元

E931 可以看成是 E808 的加强版，在保留了强力的低频情况下，改善了 E808 高频毛刺的缺点，但声音仍属于粗旷型，不够细腻。除了 E931，市面上还有很多 E0931，这是 SONY 用于一些高端 CD 机和硬盘 MP3 的配机耳塞，音质一样但价格还要便宜一些。

AKG K14P



阻抗：17 欧
灵敏度：126dB
分线设计：等长线
线长：长线版
市场价：160 元

AKG 是奥地利著名耳机生产商，名列世界四大耳机厂商之一。他的低端耳塞产品也保留了 AKG 一贯的清澈秀丽风格，注重对音乐的准确还原。K14P 的高频明亮而清澈，中频较薄，对音色还原度高，定位准确，低频量感较少，不适合喜欢重低音的玩家。

YUIN PK3



阻抗：32 欧
灵敏度：120dB
分线设计：等长线
线长：长线版
市场价：170 元

YUIN（宇音）是国内新兴的一个自主研发耳塞产品的品牌，其 PK 系列耳塞产品在发烧友中拥有不错的口碑，旗舰产品 PK1 在国外也占有一片天地。PK3 是 PK 系列中最便宜的一款（PK1 售价高达 880），拥有极高的性价比。PK3 的低频量少但清晰有力，不会感到混浊，高频明亮但缺乏了一些润泽，中频稍薄，人声有些缥缈，左右音场较宽，但深度不够，解析力强。

PK 系列耳塞都拥有不错的音质和地摊货般的外型，要音质还是要外型就看各人的抉择了。

Sennheiser MX500 国际版



阻抗：32 欧
灵敏度：125dB
分线设计：等长线
线长：长线版
市场价：150 元

Sennheiser（森海塞尔）的 MX500 大家一定都比较熟悉了，特别 03 年以前的老版 MX500 拥有极高的性价比，现在的 MX500 采用了新的振膜，已经和老版有较大差别，但仍然是一款出色的耳塞。新版 MX500 改掉了老版澎湃有力的低频，变得量少而紧，清晰度有所上升，高频明亮清澈，但齿音有些严重。MX500 有很多版本，推荐购买国际版。

Sennheiser PX100



阻抗：32 欧
灵敏度：114dB
分线设计：等长线
线长：长线版
市场价：260 元

不是说推荐 200 元一下的耳塞么，怎么 260 的都跑出来了，而且还是耳机。其实是这样的，最近由于联想搞活动，可以在联想专卖店以 150 左右的价格买到正品行货的 PX100，性价比非常高。PX100 是便携式可折叠耳机，带有一个便携收纳盒，不用的时候可以把耳机折叠起来放进去。PX100 的音质最大特点就是澎湃而有力的低频，如果你是个重低音爱好者，那一定会非常满意。相对的，PX100 的高频比较黯淡，乐器的明亮度和清晰度不够，人声比较靠前，包围感强但声场较小。





萌之掌机单词

PSP 篇

(15)MP4 NEW

我们习惯性称 mp4 是一种视频格式，但最初 mp4(MPEG-2 AAC)其实是一种音频格式，而我们现在熟知的"mp4"的正体应该是"mpeg-4"，本来这是两个不相干的东西，但经过长期的商家宣传和炒作，大家都已经将 mp4 和 mpeg-4 等同了起来，mp4 是一种视频格式这个概念深入人心，想纠正已经是不可能的了。

PSP 本身能够直接支持 mp4 视频文件的播放，这是 PSP 的一个重要扩展功能，让他不再单纯的是一个游戏机，而变成一个多媒体便携播放器。最初 PSP 只支持 mpeg-4 编码的 mp4 文件，这种格式由于年代较早，画质和压缩比都不够理想，于是 SONY 在对 PSP 的系统升级后提供了更先进的 AVC 编码的 mp4 文件的支持。

(16)AVC NEW

AVC 仍然是一种 mp4 格式，只是采用了比 mpeg-4 更先进的编码算法，所以 AVC 编码比以前老的 mpeg-4 编码效果更好，大大提高了压缩比，在同等文件体积下，AVC 比 mpeg-4 更清晰，效果更好。

现在 PSP 的所有自制系统都可以直接支持 AVC 编码的 mp4 视频文件播放，但在 PSP 里的放置位置和老 mp4 不一样，具体请查看本栏目内的 PSP 文件树状图。

(17)模拟器 NEW

PSP 由于本身机能强，使得在 PSP 上运行早期主机的模拟器成为可能。由于 PSP 的系统开放（被迫开放），在 PSP 上运行的自制程序开发非常火热，各种 PSP 上可运行的模拟器接踵而至，使得 PSP 成为多媒体播放器之后，又成为了一个强大的模拟机。比较搞笑的是，目前 PSP 可以模拟他的最大对手——NDS，但是运行速度非常缓慢，以 PSP 的机能想要流畅模拟 NDS，是不可能实现的任务，就看有没有超级强人来创造这个奇迹了。



NEOGEO 的经典游戏饿狼 2

目前已经可以在 PSP 上流畅运行的模拟器包括了这几种：FC、SFC、GB、GBA、MD、NEO-GEO、CPS1、CPS2、MAME、N64。

(18)480P NEW

接触高清电视的玩家一定对 480P、720P、1080P、1080I 这些词有所了解，本来和掌机关系不大，但 PSP 的最新系统支持了 480P 高清格式的支持，这里就大致给大家介绍一下。

480、720 这些数字代表的是分辨率，480 代表 854×480、720 代表 1280×720、1080 代表 1920×1080。但现在 720×480 逐行也习惯性地称为 480P

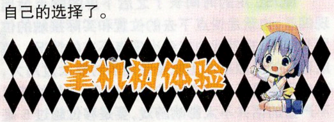
而 P 和 I 代表的是逐行扫描（progressive scan）和隔行扫描（interlace scan），具体原理就不多说了，相同分辨率下逐行扫描比隔行扫描效果好，记住这点既可。

液晶面板由于原理和 CRT 不同，只能用逐行扫描，即使输入的是隔行扫描信号，也会转换为逐行扫描输出。

紧接着问题就出来了，PSP 屏幕的分辨率为 480×272，在 PSP 上播放 480P 的高清视频不就没意义了吗？

答案是这样的——如果在 PSP 上全屏显示一个静态的图片，480×272 和 720×480 是没有区别的。但是视频是动态的，在画面高速运动的时候，视频压缩就会有一部分损失，如果最大分辨率为 480×272 的视频，在高速运动画面时候除去损失的部分分辨率就达不到 480×272 了。而播放 720×480 视频的时候，即使在高速运动时损失了一部分，但仍然可以保持在 480×272 以上，使得实际显示效果要好于 480×272 的视频。

因此在 PSP 上播放 480P 的视频是有意义的，但 480P 需要更大的储存空间，更多的运算量必然会增加电量消耗，需不需要 480P 还要看你自己的选择了。



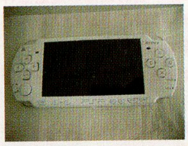
PSP 和 NDS 购机指南 VOL.2

由于市场瞬时万变，几个月前做的购机指南现在来看已经有些过时和不准确的地方了，这期就以最新的市场动态为基础，对购机指南做一个修改和补充。

新版 PSP 的购买 NEW

新版 PSP(PSP-2000)发售之后，不少玩家朋友都跃跃欲试，简单说下购买时的注意要点

(1)主机价格



新版 PSP 被破解之后，价格一下涨了 200 到了 1550，现在已经逐渐稳定在 1350-1380 左右，各地有微小差别，淘宝上的价格则死盯在 1300 上，这是主机加标准配件（电池、充电器）的价格。

(2)记忆棒行情

记忆棒的走势只有一个字——降。大容量的记忆棒不断推出，价格也越来越低，现在 4G 的记忆棒也只需要 200 多元了，想当年我买的 2G 记忆棒都花了 800 多……呜呜。

4G 的记忆棒一定要买高速的，低速的 4G 棒在玩一些游戏的时候会卡，比如 FF7CC。高速 4G 棒的价格在 260 左右，淘宝上 220 就能买到。高速棒一般是褐色的，如果不放心可以用软件测一下，写入速度在 5~6M/S 的为正常。

目前 SONY 官方 8G 记忆棒已经上市，但是价格高达 1800，比 PSP 主机还贵。组装 8G 则鱼龙混杂，有很多用 4G 记忆棒升级到 8G 的组货存在，这种记忆棒使用起来非常不稳定，千万不要贪便宜购买。对于 8G 记忆棒，我们推荐再观望一段时间，等待市场成熟稳定之后再出手不迟。



(3)PSP2000 的亮点问题

不少买到新版 PSP 的玩家在网上说自己的 PSP 有或多或少的亮点，虽然亮点和坏点问题一直就存在，但保险起见还是重视一下。

亮点和坏点不同，亮点在纯黑的屏幕下显示为一个白色的点，比坏点更明显，更影响视觉效果，要发现也更加容易。将 PSP 设置为一个深色的壁纸，然后上下左右多角度地查看有没有发亮的白点就可以了，在检查之前记得把 PSP 调到 4 级亮度。

(4)PSP2000 的贴膜问题

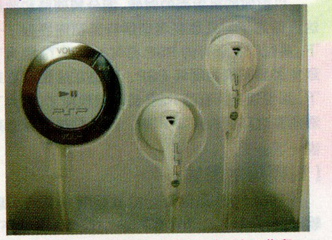


高仿的 HORI 贴膜

由于新版 PSP 的屏幕设计为比周围的框架要低一点，是凹进去的，原来老版 PSP 的贴膜都会比屏幕要大一些，老版贴膜贴新版 PSP 的话，会出现周围有一圈气泡的情况，所以一定要购买新版 PSP 的专用贴膜，这对在游戏店购买的玩家没什么，因为老板会现场贴，贴膜不合适你肯定不会要，在网上购买的玩家千万要注意这一点。

卡登士的贴膜能很好地贴上新版 PSP，而 HORI 的原装和组装新版 PSP 贴膜也已经上市，高仿价格在 30 左右，原装的 60 元左右。但市面上绝大部分号称原装的贴膜都是 JS 拿高仿冒充的，索性就买高仿，还便宜。

(5)PSP2000 的线控和耳机



新版 PSP 的线控更加贵气，但容易留下指印

由于接口的改变，老版 PSP 的线控无法插入新版 PSP2000 中，但是目前的 PSP2000 线控和耳机套装价格不菲，在 280 元右。如果手头不是很宽裕的玩家没有必要购买这个套装，280 可以买个音质很不错的耳塞了，原装的耳塞也就是和 MDR-E808 一样的。

目前市面上出现了一种组装线控和耳塞，但样子完全是老版 PSP 的，改动的只有接口部分，价格还比老版的组装线控耳塞贵很多，要价 68，这个也没必要购买。

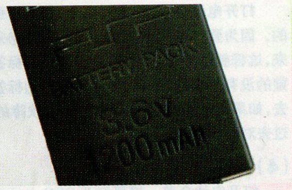
(6)PSP2000 的电池分辨

很不幸新版 PSP 才推出不久，就有多款仿冒的组装电池上市了，在电池上做文章是 JS 一贯的谋取暴利手段，新版 PSP 才推出不久，很多玩家疏于防范，给了 JS 可趁之机。

分辨原装和组装电池的几个步骤：

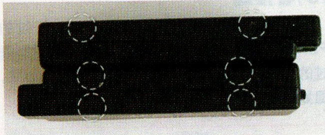
第一步：看容量，原装电池都是 1200mhA，所有不是 1200mhA 的电池都排除掉。

第二步：看正面，原装电池正面平坦，没有网格，组装电池有网格。当然不是所有的组装电池都有网格，但有网格的一定是组装电池。



著名的网格电池，现在已经退居二线，不带网格的高仿电池已经出现

第三步：看侧面，原装电池有 8 个铸孔（一边 4 个），而组装电池只有 4 个（一边 2 个）。



第四步：看编号，组装电池的编号全都一样，带网格的那种组装电池的编号全部为"07725WJA1713"，而最新的也是仿得最像的组装电池编号全部为"07718WKA0252"，如果看到这两个编号的电池，那肯定是假的。



典型的两种仿冒电池

第五步：看印刷，原装电池的印刷清晰锐利，而组装电池的印刷模糊不清，特别是"产地：无锡市"这几个字，字体边缘模糊不清，而原装电池印刷工整而清晰。

经过上面这几步，在近期内应该没有 JS 能够蒙到你了，但我们仍然不能放松警惕，说不定过一段时间就有仿得更像的组装电池出现，我们

仍然将继续关注。

老版硬降 PSP 的鉴别

以前做购机指南的时候，把分辨硬降和软降这点给忘了，只是在名词解释里粗略提到了一下。虽说现在所有的 PSP 都可以软降了，但为了避免买到存货的硬降 PSP，还是在这里拿出来说一下。虽说现在所有的 PSP 都可以软降了，但为了避免买到存货的硬降 PSP，还是在这里拿出来说一下。

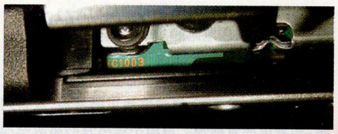
(1)硬降的弊端

硬降 PSP 是因为之前某些版本无法实现软降，只好用热风焊枪将 PSP 的固件芯片吹下，再用专门的写入设备强行写入 1.5 版的内核文件，然后再将芯片焊回去，用这个办法实现 PSP 的降级。

因为这样比较暴力的降级过程，难免会给 PSP 带来隐患，在现在所有 PSP 都能软降的情况下，买到硬降的 PSP 显然不划算，所以我们要尽量避免购买硬降 PSP。另提一句，新版 PSP 都是软降的。

(2)看主板编号分辨

这个方法以前提到过，就是打开仓盖，看主板编号，因为硬降的 PSP 的主板编号一般是 IC1003，虽然这个编号的 PSP 不一定全是硬降的，但见到这个编号就要多注意了，最好再用下面的方法多检查一下。



(3)检查标签

打开电池仓盖，标签有两个，看下面那个小的，因为要打开 PSP 的话，这个标签必须撕下来，这样就难免留下痕迹，没有撕过的标签是平整的没有折痕的，也有 JS 会用其他的标签贴上去，如果有条件的话，找朋友借一台软降的 PSP 过去对比一下。

(4)看螺丝

打开电池仓盖，想要打开 PSP 必须要拧螺丝，如果螺丝上有明显拧过的痕迹，那就要小心了。

(5)看接缝

没有开过的 PSP 接缝是整齐的，开过的 PSP 有可能在接缝上没有对齐，或者是留有撬过的痕迹，虽然现在的技术人员都比较小心了，但如果看到有痕迹的那肯定是开过的。



这个地方是为懒人提供的，如果你遇到什么问题，又不想在一大堆资料里找解决方法，那么可以到这里来问，我们的女仆将为您系统的、详细到每一步的回答，欢迎来信或发送电子邮件，我的邮箱是 wangly@cbigroup.com

怎么用 PSP 玩 PS 游戏？

首先要有 PS 游戏光盘或者镜像文件，如果没有的话可以去网上下载，现在有很多网站都有提供下载，上百度一搜就出来一大堆。如果你使用的是 PS 游戏光盘，那么首先要将光盘做成镜像文件，用 UltraISO 就行了。

然后下载一个转换软件，我们推荐使用 PSX2PSP v1.2 中文版，这个简单使用方便。打开软件后进入主界面



首先选择 ISO 文件，支持的文件格式有 ISO、IMG、BIN，如果你下载的镜像不是这三种格式，那就用虚拟格式，那就用虚拟光驱载入之后再用 UltraISO 重新做一次镜像。

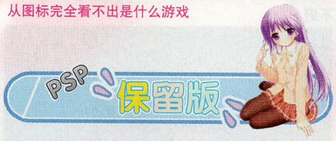
然后选择 PBP 文件输出目录，选择好之后点确定。

下面的标题等都维持原样不变，如果你要给游戏设置图标和背景等，那就事先准备好图案，全部选定之后点击"转换"开始转换过程，完成度达到 100%之后就可以了，并将会显示出最终压缩率。

转换完成之后，在目录下面会多出一个文件夹，把这个文件夹拷到 PSP 里的 PSP/GAME 这个文件夹里，然后就可以在游戏菜单里面看到它了。在这里是不会显示游戏的名称的，你只能靠之前设置的背景图片来分辨是哪个游戏，所以在转换的时候最好能找一张游戏的封面图来当背景。



从图标完全看不出是什么游戏





(13)PMP

最初 PMP 这个词是指 Portable Media Player，即便携多媒体播放器，而用在 PSP 上，是指一种高质量的视频格式，需要用第三放播放软件 PMP_MOD 来播放，画质比 mp4 格式要好，缺点是必须用专用播放器才能播放，PSP 系统不能直接播放。

(14)插件

PSP 插件能给 PSP 添加一些原本系统并不具有的功能，只有自制系统才能使用插件。最常见的插件就是截图、录像、金手指这几种。插件的基本使用方法是：首先将插件全部拷入 se-plugins 文件夹，然后进入恢复模式的 Plugins 开启相应的插件。

(10)恢复模式

自制系统所带的一个模式，完全关机(往上推电源键三秒，非待机)之后，启动 PSP 时按住 R 键不放就可以进入恢复模式。(恢复模式里×键为确定)

恢复模式的具体设置为：(以 3.52 M33-4 为例)

设置选项	说明
Toggle usb	开启 USB 模式，可连接到电脑
Configuration	
— Skip SCE logo	跳过 SONY 的启动画面
— Hide corrupt icons	隐藏破损图标
— Game Folder homebrew	自制软件默认文件夹，建议设置为 1.5，自制软件存放于 GAME150 文件夹中
— Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP	开机自动运行此位置下的自制程序
— UMD Mode	Normal 时为带盘引导，无引导盘的时候建议设置为 M33 Driver
— Fake region	设置地区版本
— Free UMD Region	设置全区
— Hard Reset on homebrew	进入自制软件之前硬复位(启动时间会变长一些，可解决模拟器的无线联机问题)
— Use VshMenu	使用 Vsh 菜单(在系统界面按 HOME 键打开菜单更改一些常用设置，因有可能和其他插件热键冲突，建议关闭)
— XMB Usb Device	USB 模式连接驱动器(记忆棒 /FLASH0/FLASH1/FLASH2/UMD)，设置为 UMD 则可直接读取 UMD 的 ISO 文件
Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP	开机自动运行该位置下的自制程序(常用于刷机失败的恢复)
Advanced	
— Advanced configuration	
—— Plain modules in UMD/ISO	在 ISO 或 UMD 运行使用 modules(开启可增加对游戏的兼容性)
—— Execute boot.bin in UMD/ISO	在 ISO 或 UMD 强行使用 boot.bin
— Toggle usb (flash0)	用 usb 连接电脑对 flash0 进行读写操作，不建议新手使用
— Toggle usb (flash1)	用 usb 连接电脑对 flash1 进行读写操作，不建议新手使用
— Toggle usb (flash2)	用 usb 连接电脑对 flash2 进行读写操作，不建议新手使用
— Toggle usb (flash3)	用 usb 连接电脑对 flash3 进行读写操作，不建议新手使用
Format flash1 and reset settings	格式化 flash1，系统所有设置都将清空，如果遇到些怪问题可以试试这个
CPU Speed CPU	
— Speed in XMB	系统界面里的 CPU 速度
— Speed in UMD/ISO	游戏中的 CPU 速度
Plugins	插件设置，需要先拷入插件文件到 Plugins 文件夹，然后再到这里来激活插件
Registry hacks	
— Button assign	设置系统界面下的确定键，默认为○键确定，也可以改为×键
— Activate WMA	激活 WMA 文件播放
— Activate Flash Player	激活 Flash 文件播放
Exit	退出并重起系统

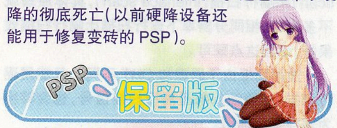
(以上设置选项 Enabled 为开启、Disabled 为关闭)

(12)神奇电池

神奇电池是 SONY 官方用于修复固件损坏的 PSP(俗称砖头)所用的一块特殊的电池，但这块电池最近被 Dark_AleX (PSP 自制系统的开发者)成功破解，并在网上放出了自制神奇电池的程序，用任意一块原装电池都可以制作成为神奇电池。

神奇电池的主要功能就是让 PSP 进入工厂模式，在这个模式下可以将 PSP 任意刷成 1.5～2.71 的官方系统，即使 PSP 已经变砖，用神奇电池也可以顺利启动进入工厂模式。

神奇电池的普及必将对 PSP 市场造成巨大冲击，因为所有的 PSP 都可以轻松降级了，所有变砖的 PSP 都可以轻松恢复了。这也宣布了硬降的彻底死亡(以前硬降设备还能用于修复变砖的 PSP)。



当 NDS 在进行游戏时，只要合上游戏机，游戏就会自动暂停，下次打开的时候又继续进行游戏。在玩游戏时突然有其他事，就可以用待机功能，待机是需要消耗电力的。

由于早期烧录卡只用到了 GBA 插口，NDS 上端的插口空着，因此无法待机。待机卡就是一张没有内容的 DS 卡带，只要把它插到 NDS 上端插口里，就可以待机了。

(6)震动卡

这时一个可以让 NDS 主机带震动功能的附件，需要对应游戏支持才能震动，官方震动卡要 90 元左右，其他品牌的震动卡在 30 元，市面上所谓 40 元的原装震动卡其实是组装的，买这种不如买个其他品牌的。

震动卡分为 NDS 和 NDSL 两种，NDSL 用的要短一些。

(7)下屏移位

NDSL 用的时间长了之后下屏的触点会出现偏差，也就是说点下去的位置和实际接触的位置有偏离，在游戏中就会出现点不准的情况。造成移位的原因基本上就是使用的时候太过用力，造成了触摸屏表面夹层的物理损坏。移位的情况不严重的话并不太影响游戏，要是移位超过 5 毫米以上那就有点严重了。这种情况除了换下屏之外别无他法，所以好好保养预防移位才是最好的办法。经常保持下屏的清洁很重要，要是有杂物在屏幕上很可能会划伤屏幕，玩游戏的时候也不要太激动了，特别是像应援团这种伤屏幕的游戏，下手轻点，不然 NDSL 会哭泣的。

共通篇

(1)WIFI

WIFI 网络由一块无线网卡和一个无线 AP (Access Point)组成，PSP 和 NDS 掌机都是内置了无线网卡的，因此我们只要有一个无线 AP 就可以用 WIFI 上网了。一般的无线 AP 可以同时接受 16 个无线网卡的连入。

无线 AP 设备种类很多，可以是单独的 AP，也可以是带 AP 的无线路由器，或者是支持软件模拟 AP 的无线网卡。连接无线 AP 设备的电脑必须能够上网。

(2)自制软件

自制软件就是非官方的掌机软件，他们都是由掌机爱好者自己开发的，实现的功能多种多样，比如看小说、听音乐、看视频等。

PSP 的自制软件全部是基于 1.5 版系统或自制系统运行的，也就是说只要有 1.5 版的 PSP 刷了自制系统之后就可以运行全部自制软件。

NDS 由于烧录卡种类繁多，而自制软件需要拷到烧录卡里才能运行，因此自制软件并不能保证所有烧录卡都能运行。

(3)保护贴膜

因为 PSP 和 NDSL 的屏幕都非常娇贵，容易留下划痕，所以需要贴上保护贴膜。贴上之后不是说就完全不会留下划痕了，保护贴膜还是会被划伤的，实在花得不得了时再换一张新贴膜就可以了。

常用自制软件介绍

◇cnreader2.0

首先介绍的是一款txt文本阅读的电子书软件——cnreader2.0

这个软件最早在2005年就已经问世，现在已经发展到2.0版，功能已经非常完善，是目前使用率最高的电子书软件。

它的最基本的功能，就是显示txt文本里的内容，在PSP的大屏幕下看电子书将是一件非常惬意的事情，480×272的分辨率足以将字体显示得非常清晰，同屏显示的字数也能得到保证。

cnreader2.0 的安装

cnreader2.0是基于1.5系统运行的自制程序，所以解压出来会有两个文件夹，把这两个文件夹都拷到PSP/GAME150这个文件夹下。

想要看的txt文件随便放在PSP的哪个目录下，因为进程序之后是可以自己选文件打开的。

cnreader2.0 的设置

打开PSP运行程序，按左右键进入系统设定菜单，这里有6个设置选项，进入更改选项之后按START键保存设置。

1、阅读设置

可以在“阅读方向”里将画面设置为横显示和竖显示，竖又分左转和右转两种。竖着显示的话，确定键和取消键会换位置。不管怎么换，确定键都在右边，取消键在下边。

“阅读信息”这一项关闭的话，可以多显示几行字。

“阅读背景”可选择开启和关闭，不建议用太花的图案作背景。

“阅读编码”有GBK（简体）、BIG5（繁体）、JIS（日语）三种可以选择。

2、字体设置

“字体大小”数字越大字体就越大，大些的字看起来眼睛不累，但同屏显示的字数就变少了。

“字间距”、“行间距”都不用怎么调。

“字体颜色”可以换成自己喜欢的颜色，但不适宜调成浅色，看起来比较费力。

3、更换背景

这里可以更换显示文本时的背景，分为横向和竖向两个设置。还可以设置背景的颜色。

如果想要用自己的图片做背景，那么需要事先准备好的分辨率为480×272的JPG图片，把图片拷到不带%符号的文件夹里的background文件夹里，然后在这个设置里就可以看到你的图片了。

4、音乐设置



在这里将想要播放的音乐设置好之后，就可以在看电子书的同时欣赏音乐了。

预先将自己想要播放的mp3文件拷到PSP/MUSIC这个目录下，如果没有这个目录，就自己建一个再拷进去。

“音乐列表”这一项中将想要播放的mp3文件添加到右边的播放列表中，在右边的列表中可以按△键和○键更改歌曲的顺序，或者按□键从列表中移除。

“循环模式”中可以设置自己想要的模式。

“音乐开关”中设置为开启，这样看电子书的时候就会自动开始播放mp3文件，让你看得更有乐趣。

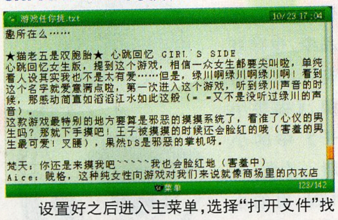
5、更换皮肤

需要事先下载皮肤文件，放到不带%文件夹里的SKIN文件夹里，然后在这里进行设置。

6、按键设置

在这里可以将按键功能改为自己习惯的设置。

cnreader2.0 的使用



设置好之后进入主菜单，选择“打开文件”找到自己想要看的txt文件，就可以开始慢慢欣赏了。

下次重新打开的时候，选择“继续阅读”，就可以从上次关闭的地方继续看起，非常方便的功能。

◇享乐（Sirens）

再来介绍一个PSP用的音乐播放软件——享乐（Sirens），目前已经更新到0.9.0版，支持的音乐格式众多，可以支持很多种无损格式，界面漂亮，还可以不受PSP系统限制调整音量（过大会失真），并且支持PSP专用线控。可以说是PSP上的比较专业的音频播放器。

享乐播放器所支持的格式

享乐播放器支持的音乐文件格式有APE、FLAC、TTA、WAVPACK、MP3、OGG、WMA、MP4A（AAC）、CUE。其中APE、FLAC、TTA、WAVPACK这四种是无损压缩格式，这种无损压缩格式在减少音乐文件体积的同时不会损失音质，是追求高音质用户的最佳选择。但遗憾的是PSP由于运算机能有限，压缩比特高的APE格式播放起来会变得断断续续，而播放FLAC则不会有这种问题。

其中CUE格式是比较特殊的，玩过音乐刻录的玩家一定不会陌生，这个文件本身并不包含音乐文件，它只是给一个含有整个CD音乐信息的大文件分段，以及包含各种音乐信息。我们在网上下载到的无损音乐文件大多是这种形式。享乐播放器可以直接支持CUE文件的播放，这就不用我们再自行转换一次，非常方便。

享乐播放器的操作

打开享乐播放器之后，按△键选择你想要播放的音乐加入播放列表。你需要事先将音乐文件拷到PSP的任意位置。选中后按○键确认，既可将选中的音乐加入列表。

音乐选择完成后，按○键或线控上的play/pause开始播放。

按□键是保存当前的播放列表。

停止状态下按×键则是将选中曲目从列表中删除。

L键和R键可以快速跳到列表的头和尾。

SELECT+□键：切换播放模式（单曲播放，单曲循环，顺序播放，循环播放，随机播放）在播放区顶部可以查看当前的播放模式

SELECT+△键：切换播放列表，也就是之前保存的播放列表，共可以保存10个列表。

SELECT+×键：切换当前的显示语言

SELECT+START键：退出程序

在播放中的操作

×键：停止播放

□键/线控 play/pause键：暂停/继续播放

L键/线控 back键：上一首

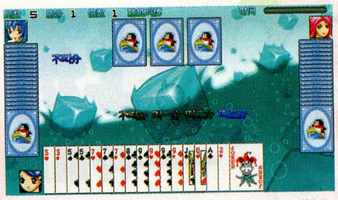
R键/线控 forward键：下一首

SELECT键：切换播放模式

◇斗地主 PSP版

斗地主PSP1.22版和上面两个软件一样，这也是由国内的PSP编程高手所开发的一个自制程序，可以在PSP上玩斗地主是不是很爽呢。

斗地主 PSP 的一些特点



只能和电脑AI对战，暂不支持WIFI联机。

电脑AI优秀，玩起来很有趣。

支持游戏时播放mp3。

除普通模式外，还有100分挑战模式。

斗地主 PSP 的基本操作

上键/下键：选择要出的牌

○键：出牌

□键：看积分

△键：PASS

×键：开始/停止MP3的播放

START：游戏暂停/在显示局数时打开菜单

SELECT：截图

L/R键：选择歌曲

想要播放的MP3文件存到PSP/MUSIC文件夹下

背景文件在不带%的文件夹中的RES目录下，文件名为bg.png，用480×272的png格式图片自行替换即可更换背景。

◇Moonshell

接下来应飞天蜜蜜读者的要求介绍一下Moonshell这个NDS软件。

Moonshell 的一些特点

Moonshell是一位日本高手开发的NDS用多媒体播放器，目前已更新到1.71版，功能如下：

支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC等格式的音乐播放，将NDS/NDSL变为一个音乐播放器。

视频播放，支持Moonshell专用的DPG格式。

图片浏览，支持JPEG/BMP/PNG/GIF格式。

电子书阅读，支持TXT格式。

Moonshell 的使用方法

我们以最新版Moonshell1.71中文美化版为例来说明一下使用方法，解压Moonshell，运行setup程序。

选择想要安装到的磁盘，然后再选择自己的烧录卡种类，把语言字库改为简体中文，其他都不用改，按“安装”，程序会自动在你选择的磁盘里生成一个“MoonShell_XXX.nds”（根据所选的烧录卡种类不同文件名也会不同）文件和一个fishell文件夹。

接下来像烧录游戏一样将这个“MoonShell_XXX.nds”文件烧录到你的烧录卡里，然后将fishell文件夹也拷到烧录卡内相同的位置。将你想要播放的文件拷到烧录卡内任意位置，但不要拷到fishell文件夹内。

打开NDS运行Moonshell，上屏显示文件夹目录。

选择自己刚才拷的文件的位置，按A键就可以打开。以下是用Moonshell看图的效果照片。



Moonshell 的一些基本操作

1、音乐播放：

按X和Y键调节音量；用触控笔点击MusicNext可以更换播放模式。

2、视频播放功能：

播放的视频文件分辨率为256*192。

3、图片浏览：

按X键和Y键可以缩放图片，十字键和触控笔拖动可以移动图片。L键和R键切换图片。

4、电子书阅读：

这个没啥好说的，十字键或触控笔可以上下翻页。

DPG 视频文件的转换

转换DPG的软件我们推荐用EZ_DPG-TOOLS，这是EZ官方加入了很多种插件后的版本，可以方便地转换各种格式的视频文件。使用方法非常简单，解压后运行dpgenc.exe，这时会让你选择想要转换的视频文件，支持的格式为avi、mpg、mpeg、wma，如果想要转换rmvb格式，那么需要下载一个realalt软件来安装上。

DPGTOOLS这个转换软件现在还存在一些问题，如果转换时出现浮点运算错误提示的话，那就说明这个文件无法转换，得去下载其他格式的视频文件来转换。



这个地方是为懒人提供的，如果你遇到什么问题，又不想在一大堆资料里找解决方法，那么可以到这里来问，我们的女仆将为您系统的、详细到每一步的回答，欢迎来信或发送电子邮件，我的邮箱是wangly@cbigroup.com

在自制软件下截图的方法？

前几期我们介绍过一个截图插件的安装和使用方法，用这个插件可以截取系统下、游戏中的截图，却无法截取自制软件下的截图。

其实要实现自制软件下的截图也比较简单，首先将PSP连接电脑，进入seplugins文件夹，将GAME这个txt文件复制到电脑上，然后重新命名为GAME150再拷回去，然后进入PSP的恢复模式，在插件激活选项里就可以看到GAME150这个插件了，把它设置为enabled就可以在自制软件中截图了。键位还是和之前设置的一样。

PSP 系统默认文件夹路径

这是PSP系统默认的文件夹，他们有各自的功能，千万不要去更改文件夹的名字和位置。

ISO	游戏的ISO或CSO都放在这下面。
MP_ROOT	
100MNV01	存放mpeg4编码的视频文件，文件名必须为M4Vxxxxx.mp4
101ANV01	存放AVC编码的视频文件，文件必须命名为MAQxxxxx.mp4（xxxxx为任意5位数字）
MUSIC	存放音乐文件，支持的格式有mp3、WAVE、WMA、ATRAC3plus
PICTURE	存放图片，如果有摄像头，拍摄的照片也存在这里面
PSP	
COMMON	上网默认的下载目录
GAME	存放自制软件和PS转换游戏
GAME150	存放自制软件，可在恢复模式里设置为默认自制软件文件夹
GAME310	存放3.10版的自制软件
SAVEDATA	存放游戏存档，一个文件夹代表一个游戏，备份时需要把文件夹都备份下来
SYSTEM	浏览器所使用的文件
VIDEO	存放PMP格式的视频文件，需要用自制软件PMP_Mod_2.02播放
seplugins	OE系列自制系统用于存放插件的文件夹

动漫PK场

——特别版

世界上的第三种人——伪娘

前言

不知道什么时候起，动漫圈子中逐渐流行起这么一种角色，她们拥有美丽的相貌，苗条的身材，从头到脚都是十足的美女，但事实上——是个男人。如果时间倒回到十年前，那么肯定接下来要说的就是“真恶心”、“变态”等词语。可是事实上，现在这种角色的流行程度越来越广，不仅在动漫作品里，现实生活中也逐渐出现这样的人物，借助互联网这个方便的环境，以迅雷不及掩耳盗铃之势传播开来，我们走过路过，难免会有所耳闻目睹。

其实大部分人去关注伪娘，都是抱着一种猎奇的心态，我也不例外。在看到一些伪娘的照片之后，不禁发出感叹：怎么会有长成这样的男人，这真的是男的吗？然后把照片转发给其他网友，也引来一片感叹。或是将之贴到QQ群里，看得群猿友口水长流的时候，再揭开事实真相，看着他们做出目瞪口呆的表情，实在是非常好玩。

什么是伪娘？

关于伪娘的定义，伪基百科中（该百科是一个充满ORZ和恶搞的百科，并不是权威的解释）是如此定义的：伪娘的日文是にせむすめ，“伪”即为“假”的意思，“娘”是指年轻的女孩，语出东瀛女优国，指腰以上是女人、腰以下是男人的一种地球原生种生物。

梵天：只要外貌接近女性的男性穿上女装全都给我贴上伪娘的标签。

Aice：哪有那么复杂，我认为看起来是女人，其实是男人的就是伪娘。

其实关于伪娘的定义，现在有争议的地方还很多，比如以下几点：

1、人妖算不算伪娘

泰国的人妖从小就注射雌性激素，他们的身体发育完全就像个女性一样。也就是说除了下面多个东西，其他部分和女性完全一样，这样算不算伪娘呢？

Aice：我觉得人妖算是伪娘，而且是伪得比较彻底的伪娘。

梵天：我觉得人妖不算伪娘，我个人认为伪娘本身还是男性，普通的男性，没有隆胸的男性。

2、如花算不算伪娘

大家都知道周星驰电影里的著名角色——如花，像这样“很男人的男人”，却做着女性的打扮，一点都不会让人觉得美，这样的人算不算伪娘？

Aice：我认为伪娘重要的一点就是“看起来是个女人”，如花不满足这一点，所以我认为不是。

梵天：如花是妖怪，不是伪娘。

伪娘的萌点和流行的原因

伪娘之所以会这么迅速地流行起来，和大众对于传统美女审美疲劳有很大关系，近年芙×姐姐、李×春的流行已经证实了这一点，厌倦了传统美女的人们需要更加刺激更加新奇的事物出现。

伪娘这一新奇生物的出现正好满足了人们的需要，因为她们本身的存在就已经是像奇迹一样非常稀少的，试想全世界这么多男人，能够女装之后还会让人觉得好看的有几个，物以稀为贵，这也是伪娘流行的一点原因。

伪娘由于本身是男人，她们比普通女性更加了解男性的心理，因此她们知道男人们喜欢看什么，怎么样的装扮能符合男性的审美观，拍照时什么姿势更好看，这些方面伪娘都比普通女性具有先天优势，如果外貌上再具有天生的素质，那这样的伪娘将是十分厉害的角色。

伪娘的发展历史

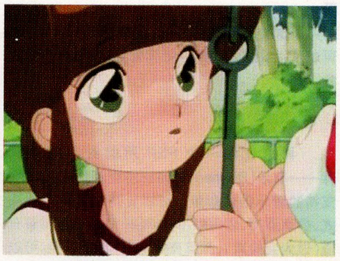
伪娘最初是只在动漫作品中存在的人物，在我的记忆中，能够追溯到的最早的一个伪娘应该算是《圣斗士星矢》里的瞬。



他不仅有着女性般的外貌，又担负着仙女座圣斗士着一特殊的星座，让当时还年幼的我在很长一段时间内都认为瞬是女的，还因为这个问题和小朋友争论得不可开交。现在来看，瞬除了没有穿女装之外，满足其他一切伪娘的特征——长得一张女生的脸、留着长头发、说话也是女声、还有恋兄情结，而且动画中也没有很多情结提到他是个男的啊！



在高桥留美子的作品中，也存在有不少的伪娘，《福星小子》中的小渚、《乱马1/2》里的小翼。



虽然都是些不起眼的小配角，但在当时也给我们留下了比较深的印象。至于乱马算不算是伪娘，这点还需要再讨论一下，毕竟他是完全变身成为女性，这和男性女装成为伪娘还是有很大区别的，在我个人看来，乱马不算是伪娘。

《湘南纯爱组》中的经典片断



到了现代，伪娘在动漫界遍地开花，各种伪娘在动漫中层出不穷，伪娘这个词被很多人知道而且关注，现实中的伪娘也开始展露头角，伪娘已经俨然逐渐成为走在流行最前端的特殊人种。

伪娘的心理分析

首先说明，我们对伪娘的内心世界是一点都不了解，这段文字纯属臆测，如果看到这本书的你正好是个伪娘，那么我们有分析错什么请不要在意，也欢迎来信和我们讨论。

伪娘为什么会成为伪娘？这应该是一个从量变到质变的过程。首先伪娘必须要具有一定的先天素质，那就是要长得很女性化，这本身就已经是一个非常小的几率了。然后他要有机会发现自己成为伪娘的潜质，可能是因为看到某些伪娘的图，然后突发奇想；或者是被周围某些人所怂恿，或是强行被施加女装却发现很漂亮。最后是他必须要有成为伪娘的信念，毕竟被迫成为伪娘这种事是很少见的，现实中大部分伪娘都是出于个人爱好，是主动去穿上女装拍照，在互联网上展现自我的。

化妆技巧也是非常关键的，毕竟把一个男性打扮成女性，是需要很高超的化妆技巧的，除非本人具有极高的伪娘天赋。男人怎么会懂化妆呢？这时女性朋友的支援就非常关键了，本身有些女性就对这种事非常感兴趣，有这个机会的话肯定是不会放过的。伪娘想要自己动手化妆的话，那就需要恶补一下化妆技巧了，在日本就有一本教你如何穿女装和化妆的书，书名叫做《オンナノコになりたい》（想要成为女孩），有兴趣的话可以去买本试试。



伪娘和女装的区别

在前面伪娘的定义中，外貌占了重要的部分，“看起来像女性”是伪娘的关键。而目前网上流传有一些女装爱好者，本身长得非常男性化，也没有打算好好化妆自己，只是单纯地穿上女装拍照。我们并不承认他们是“伪娘”，因为他们看起来并不像女性。对于这种照片，我们的反应通常都是惊奇或是大笑或是觉得不适，对于这样一类人，我觉得“女装癖”这个词更加适合他们。

动漫作品中的伪娘

池田由纪——指尖奶茶

这个漫画在以前的非主流里曾经介绍过一次，集邪恶的众多恶趣味于一身，其中重要的一项，就是男主角池田由纪的女装。其实这个少年本来是很纯真的，喜爱摄影的他在一个相馆打工，而他的姐姐池田未纪也是这个相馆的模特。在一次摄影时，未

纪因故缺席，相馆老板急中生智让由纪穿上未纪的衣服，并给他化妆，结果和未纪一模一样。



有了这次经历之后，让由纪从此走上了邪路，他除了在相馆女装拍照之外，平时还自己女装自拍。在一次外景女装自拍的时候，他遇到了青梅竹马的邻家女孩小左，情急之中他给女装的自己编出了一个假名——“小雪”，这也算是这个伪娘的正式诞生。

和我们介绍的其他作品中的伪娘不同，由纪所创造出来的小雪越来越具有自己独有的意识，当由纪身着女装的时候，心境也逐渐开始发生变化，小雪逐渐成为由纪的另一个自己，是和男性的由纪不同，是具有女性心态的另一个人。

随着由纪以小雪的身份和周围的人接触的增多，他们都逐渐接受了小雪的存在，很多人在知道小雪的真实身份之后，仍然将小雪和由纪分开作为两个人来看待，而由纪的同班同学高杉亘更是爱上小雪不能自拔。从这点来讲，由纪所创造的小雪这个伪娘是非常成功的，就连由纪自己也逐渐对小雪产生好感，发生了一出离奇的自恋剧。

小雪这个伪娘和其他的不同，她的女性化程度是非常高的，不像其他作品里的伪娘仍然保留着很多男性习惯。这可能是因为由纪长期和姐姐未纪一起生活，对女性非常了解，所以才能在变身为小雪之后连行为和思考方式也跟着女性化。

小雪包含了由纪对女性的所有憧憬，可以说是个集所有女性优点于一身的特殊人物，再加上外表也非常女性化，小雪对男人的吸引力是非常强的，同班的高杉亘就是第一个牺牲者，而随着时间的推移，由纪自己也没能逃过。不仅对男性，对小左和黑川（由纪同班女同学，可以算是由纪女友）来说，小雪也是一个特殊的存在，是一个独立于由纪之外的姐姐、朋友。

渡良濑准——happiness！

这是一个由游戏改编的动画作品，最初的游戏是PC上的18X，后来出过PS2版。而今天要介绍的，就是happiness！里的一个著名人物——渡良濑准，正如今天的主题，“她”也是一个伪娘。

渡良濑准有极高的人气，被众多fans称为“小准”，网上到处流传着她的各种同人图，还有人专门建立了小准后援会，声势十分浩大，比起之前介绍的其他伪娘，准是知名度最高的一个。

本来在最初的happiness！原版游戏中，准只是一个配角人物，不时出来跑个龙套而已，没有她的主线剧情。但后来准的人气高涨，甚至有盖过女主角的趋势。官方也看到了这个现状，于是趁热出了一个加强版happiness！，叫做happiness！Re:Lucks（はぴねす！りらっくす），在这个版中，渡良濑准升级成为可攻略的“女主角”之一，并且还有和准的18X剧情……对于这个游戏版本，我不想多作评价，但是这个版本的出现，足以从一个侧面说明渡良濑准的人气和号召力。在happiness！动画化之后，也照例出了一个特别篇，叫做“渡良濑准华丽的一天”，在这个特别篇中，准成为第一主角，而且由于魔法的关系，变身成为完全的女孩，也算了了她一个心愿。但是动画最后还是让她恢复了男儿身，毕竟渡良濑准的伪娘形象已经深入人心，如果让她彻底变成女性广大的fans都不会接受吧？



准是彻头彻尾的一个伪娘，不管是在游戏还是动画，她一开始就是以女性的形态登场，之后也一直是以女性形态生活，并且也没有打算恢复男儿身，相反她非常希望能够变成女生，这样就能正大光明地和雄真（男主角）在一起了。

宫小路瑞穗——少女爱上姐姐

说了happiness！就不得不说一下这个了，因为这个作品里也有一个非常出名的伪娘——宫小路瑞穗。和渡良濑准不同，他变成伪娘完全是被迫的，并且他本身对这件事一点兴趣都没有，只是因为他必须进入女校上学，才选择了女装这条路。

由于瑞穗本身就长得非常女性化，女装起来一点难度都没有，经过青梅竹马的好友玛利亚一番打扮，就完全变成了一个优雅的大小姐，在学院里受到众多学妹的崇拜，还被选为全校第一的“姐姐样”，虽说本身是男性的他会当选这事就觉得很搞笑。



宫小路之所以会走上伪娘这条路，完全是因为他的爷爷，爷爷在遗嘱里写道，希望他能去圣央女学院学习。这个学院不仅是个女校，还是住宿制，也就是说宫小路必须得住在女生宿舍里。

不得已宫小路只好女装上阵，好在他长得本来就很女性化，再加上玛利亚的化妆，从外表来完全看不出来是个男人。虽然外表毫无破绽，但是他的行为习惯都完全是个男人。在玛利亚的训练下，才让他逐渐学会女性用语以及行为习惯，得以住在女生宿舍而不曝光。

虽然这是貌似是一个后宫向的作品，但是百合味极重（伪百合），在动画中经常出现一群小女生对着某位“姐姐”尖叫的场景，这让百合控们非常兴奋，虽然是伪百合，也非常喜欢这部作品。

瑞惠在学院里的日子也不是一番风顺的，入学不久就被临桌的同学发现了真身，好在她并没有为难瑞惠，反而在各方面都帮助照顾他，算是第二个加入后宫的角色。

随着时间的推移，瑞惠的后宫越来越庞大，在房间里发现的鬼女，以及刚开始和瑞惠作对，后来被感化学生会长，瑞惠的在圣央学院的日子是越过越滋润。

栗见由奈（乱堂政）——漂亮脸蛋



这是一个很早的漫画了，大体上算是一个轻松搞笑的不时露春光吸引男性读者的作品，一直没有动画化实在是非常可惜。主角乱堂政在一次车祸中不幸毁容，救下他的医生真锅挽救了他的性命，并且给他做了整容手术。问题是整容的依据是乱堂带在身上的一张照片，而这张照片上的人并不是他，而是他暗恋的女生——栗见理奈。就这样，乱堂糊里糊涂地变成了理奈的样子，成为一个“伪娘”。

而更惨的是，他在车祸之后昏迷了整整一年，大家都以为他已经死了，就连自己的父母也搬家不知道哪里去了。就在乱堂漫无目的地在街上乱转时，遇到了他的暗恋对象，也就是和现在的他有着同样面孔的栗见理奈，就在乱堂不知所措的时候，理奈突然抱住了他，原来理奈还有一个双胞胎姐姐栗见由奈，几年前离家出走，一直下落不明。

理奈把乱党当作由奈带回了家里，父母见到“由奈”也非常高兴，但最高兴的还是理奈。因为理奈一直认为姐姐离家出走是因为她的原因，现在姐姐回来了，她不想再次失去姐姐。乱堂在这种情况下，只好充当起由奈的角色，并以栗见由奈的身份转入了理奈所在的学校，以女生的身份重新开始了他全新的校园生活。

乱堂这个“伪娘”当得实在是冤枉，因为他本身根本不愿意这样，而是出于意外以及无奈。乱堂在之前完全是一个粗犷型的不良少年性格，一下子要以女性的身份生活，对他来说实在是非常困难。不管说话还是行为，“栗见由奈”都十足的男子气，好在大家都只是觉得她比较活泼，并没有产生怀疑，而且由奈这种男子气的性格还吸引了不少异性的爱慕。

柳叶雅彦——非常家庭

北条司的这部非常家庭对本人人生有跨世纪意义的一部漫画，它是差点颠覆本人性取向的作品，它甚至还留下了一个至今依然难以解开的谜团，它成功的创造了一个特殊性格的伪娘——雅美，啊不，是雅彦。

对这部漫画之所以有着很深的印象，除了本人的北条司情节有一定的关系之外，那就是漫画中创造的最为成功的角色伪娘雅彦，雅彦其实是一个很正常的男大学生，除了身世有点悲惨之外，浑身上下看不出一点伪娘的味道，但如果雅彦没有来到若苗这个非常家庭，动漫界就会损失一个耀眼的伪娘之星。说到若苗这个家庭，那可是有爱心，有笑容，有社会责任感的五讲四美三好家庭，说奇怪么，也就是家庭的成员性别有点倒错，身为家庭支柱的漫画家的父亲就性别上来说应该是妈妈，而负责家事的贤惠妻子就性别上来分辨却是爸爸，更糟糕的是他们生出来的孩子若苗紫苑却三年男孩，六年女孩的培养。这里要补充的



是，即便是性别错乱，紫苑爸爸也是万里挑一的美女，妈妈也是百里挑一的帅哥，而他们的孩子紫苑无论男女都只能有美丽来形容。



在这样一个非常的家庭中生活的雅彦迟迟不能适应，又碍于夫妇俩的关心而无法离开（中途离开过一次，后又被紫苑带了回去）。他在学校中又是一无是处的普通男生，加入影视部社团后一次偶然的机会穿上了女装（这也和这个社团没有女生有关系），想不到雅彦扮成女性竟然如此逼真，不但看不出破绽还是个容貌姣好的大美女，从此就开始了雅彦传奇的伪娘生涯，在紫苑的胁迫下和自己的女朋友一同上街，最终被拉到女朋友家看她换衣服。化名为雅美的雅彦演出的短篇电影还吸引了黑社会辰几的目光，在千般曲折之后黑社会头目最终还是得知雅美的真身是男儿身，但他依然没有放弃自己将雅彦改造成雅美的计划，数次给雅彦创造女装的机会并对其毛手毛脚，由此可见雅彦伪娘的魅力。雅彦之后又被迫化妆成女性解决女性诈骗案，并在女装的情况下被诈骗犯——女扮男妆的熏夺取了初吻，差点还被熏推倒。

正如若苗家的人妖漫画助手们所说：不在这个家庭中变态，就在这个家庭中死亡（原话不是这句，大概意思差不多拉）。雅彦深深厌恶自己的女装行为，可在成人礼的典礼中，他酒醉穿上和服以女性的身份大闹学校，他越是躲避就越无法摆脱这种命运。在若苗家住了如此长时间的雅彦开始怀疑自己是不是本身就想变成女性了，好在他对一会儿男生、一会儿女生的紫苑还抱有好奇和好感，才让他确认在这个不正常家庭的自己还是一个正常男性。雅彦的女性装扮越到后边越漂亮，即便老子知道他是个男人，还是有冲动的欲望呀。其实梵天更喜欢的是若苗紫苑这个小魔女呀。

现实中的伪娘

提示：这一部分是重口味中的重口味，没有一定承受力的读者请自行翻到后页，看完的读者如果有不良反应，游戏日编辑部一概不负责呀不负责。

前边我们提到的都是出现在2D世界的伪娘，他们在从造型上和女孩子十分接近，有些用美丽这个词来形容他们一点都不过分，但这和2D世界的人设简单，男女差距不大有很大的关系。在真实的3D世界中，由于男女的区别很大，尤其是第二性特征，是普通人如何也无逾越的鸿沟啊。加上男女身体上的各种细微的差距，在现实的男性中找到有伪娘特质那真是难上加难。

然而，人类是在生物历史长河中进化的最为成功的种族，任何的困难都无法难倒我们人类。为了踏平伪娘这块挡路石，几名勇士勇敢地站了出来，光荣的完成了这个任务，他们冲破了男性自身的限制，在伪娘的道路上创造了惊世骇俗的奇迹。

首先我们来看看下边这位朋友的表现。

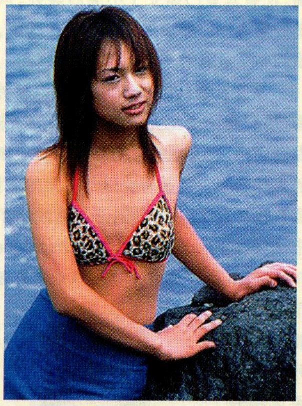
怎么样？不要被外表蒙骗了，他是男的，是男的!!



这就是Aice一直叫着萌的“女生”，这就是编辑部看完之后都叫着纯情少女的男人，没错，他是男的，梵天要说编辑部的人都是变态!



下边来看看东瀛岛国的皎皎者，前边的几个伪娘只是业余爱好的话，日本的这个叫内山怜的小正太就是职业型



选手了。这个外表酷似少女的小正太依仗着他的“先天优势”在日本还拍了写真集，只可惜隶属的经纪人公司地位轻微，写真集推出没有配合宣传，这样一颗伪娘新星就这样陨落了。



当然也有不经意间发现的珍珠，那就是在日本的综艺娱乐节目男扮女装比赛中出现的未知姓名的正太，在化妆师的帮助下，俘获了在场观众和评委的一致认可，该节目的目的本来是要看男性女装后的丑态的，这位选手的出现是令大家史料不及的。

前段时间，还流传着一个中国男变女装第一人的照片，我们可以明显的看出他的喉结，但依仗着化妆师的优异表现，让他变成一位温柔可爱的美少女。





▲再次强调这个绝对不是伪娘

1 假如你是个伪娘，你会怎么做（梵天调查编辑部版）

fei：大脑里完全没有想过这个问题，一定要想么？

梵天：一定要。

fei：当然是以此外表接近年轻女性，然后令其放松警惕。

梵天：最后呢，别忘了，你下边还是有那个的。

fei：最后请自行脑内补完。

DRAGON：那还用说么？我要摸小护士的手!!

Aice：出写真集，打入演艺圈，然后结交女艺人。

牛蛙：谁敢问老子这个问题？

美编饭饭君：自拍、进女校、进女厕所、进女澡堂、进女澡堂

梵天：TMD……女澡堂 你去不了!!

美编饭饭君：我不洗不就可以了，我不反感伪娘，前提是准这种类型的伪娘，不是女装大叔。

美编拾叁：享受一天女人的生活，购物，在厕所里面化妆，被男性邀请，和女性们一起谈论一些女性的话题。

梵天：你果然是很女性化呢。

补：啧啧，其实我的前提是，他们都那种很有着胡子渣的丑伪娘，木哈哈。

2 假如你突然有一天发现喜欢的女孩子是伪娘，你会怎么做？

fei：问他有没有姐妹。

梵天：如果没有姐妹呢？

fei：那……可以考虑以他为饵去吊别的妹子上钩，当然前提是这个伪娘不是有意欺骗我，只是我自己自以为他是女的而已，如果是有意女装，先把他的脸破相了再说。

Aice：买很多女仆装、水手服以及各种COSPLAY衣服给他穿，然后拍照放到网上。

饭饭君：看是哪种前提了，如果长得和女孩子一样的话，我是不会介意的。

梵天：想不到你一点都不暴力。

饭饭君：但是最好不要在杂志上说，我可是罗莉控啊

梵天：来不及了。

美编拾叁呆滞了半个小时，依然没有答案。牛爷，我压根就不敢问。

注：本文图片全部由特约作者一条提供



《最终幻想 7 危机核心》

说到推荐 PSP 游戏，我一直在《最终幻想 7 危机核心》和《DJMAX2》这两款游戏来回犹豫，要按着本人意愿，我是绝对上来就写上千万句 DJMAX 如何好玩，音乐如何好听，但考虑到我之前花了那么大力气介绍炼金系列，几乎有机会就推荐 KONAMI 的史诗巨作《beat mani a》，结果呢，你们都没有什么反应，所以这期我就放弃继续写天书，向你们介绍大众向的 PSP 巨作《最终幻想 7 危机核心》。

实想介绍这款游戏也和《最终幻想 7 危机核心》推出汉化版有关，国内著名的 CG 汉化组曾经在国庆期间推出过《最终幻想 7：危机核心》的中文测试版，在国庆假期结束后他们又发布了 1.0 的正式版，包括动画、游戏菜单、剧情字幕全部汉化，不论是那些玩过还是没有玩过的玩家来说都是个很好的消息，掌机上可以玩到中文版的最终幻想对大家来说也算是了了之前很少玩到大作中文版的心愿了，再次要表扬 CG 汉化组的成员们，你们是电，你们是光，你们是唯一的神话，你们的存在是我们这辈子最大的幸福!!啊!!幸福!!那个，补充下，虽然这汉化消息是慢了点，对于新买 PSP 的玩家来说，《最终幻想 7 危机核心》是值得你们放开处女般的情怀、初次尝试的 RPG 禁果。

汉化补丁下载可以到 www.cngba.com 上下载。

至于游戏系统么，游戏最大的乐趣就是不断的做任务，不断的合成让主角逐渐的强大，把这款游戏当成是任务版的最终幻想也不足为过。你多打几个任务再去打流程中简直是易如反掌，大部分玩家都会沉迷于小任务而忘记进行流程，可剧情中的 CG 可都是做的不错哟，至于危机核心的剧情嘛，下边是本编辑部当时负责剧情小说的团长 FEI 的成堂证供。



Fei：FF7 出这个前传是意料中事，我也认了，但他妈的这剧情到底算怎么回事，莫名其妙的叙事诗，莫名其妙的感染体，莫名其妙的女神，还有那个莫名其妙的文学青年！这些都在正传里一个字没提过！厂商就不能好好说说扎克斯和爱莉丝那段事儿吗？还是说真打算出个重制版 FF7，把正传故事也改掉？这帮装模作样的流氓！可耻！ 所以，建议大家只玩游戏，只看 CG，不要管剧情！ 上述剧情评价只代表 fei 个人意见，游戏本身还是很好玩的，剧情好坏大家可以玩完中文版在看看。

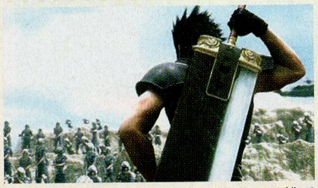
《最终幻想 7 危机核心》的经典瞬间



文学青年、安杰尔和萨非罗斯打的最精彩的一段。



神啊！赐给我一个精壮的男人吧，爱莉丝很早之前就在教堂祈祷着，几年后同样的地点老天还赐给她一个叫克劳德的男人。



日，这么多人，看来只能先攒满必杀槽后放无双了，当我玩到这里时，人物能力之高怎么会被这帮杂兵杀死啊。



家有小女初长成，14 岁的蒂法就如此傲人的身材，可惜是有张御姐脸的爆乳小罗莉。（Aice：御姐脸还是爆乳，这哪里算是罗莉了）



扎克：你给我松手！

克劳德：我就不松……

扎克在体力不支的情况下失去了主角的位置。



STAFF 字幕后，出现了 FF7 的片头，FF7 重制版好像也快了吧，还有爱莉丝这胸哟……

《心跳魔女审判》

本期的 NDS 游戏是由 Aice 我来推荐，原因呢，其实是因为我主持掌机栏目以来，玩了不少好的 NDS 游戏，其中呢，《心跳魔女审判》就是一款非常好玩的游戏……什么？看不懂日文，没关系啊！这个游戏看不懂也可以玩啊，摸总会吧？各种各样的美少女等着让你审判（摸）哦，如果你对美少女不感兴趣，游戏中还有一个美少年哦，同样可以摸哦……

这个游戏是目前 NDS 上限制年龄最高的一个游戏，18 岁以上的玩家才可以玩哦……

我们在 07 年 10 月号做这个游戏攻略的时候，由于只有 2 页空间，光放流程就已经满满当当了，有好多美图和邪恶剧情都忍痛没有拿出来，这下可好，趁着这个机会，我一定要好好发泄一下……发泄一下之前没页数的怨念而已，不要想歪了哦。



看，巫女哦，现在我们要做的，就是用摸、看、吹等各种手段对她上下其手，直到她 HIGH 到不行，身上的魔女之印就会显露出来啦。

除了趣味十足的摸摸之外，这个游戏中还充满了各种邪恶的剧情，但是看不懂的话就没办法了，这里我随便挑了几个出来，其实这只是凤毛麟角，游戏中比这邪恶的剧情比比皆是，不知道有没有汉化组能汉化一下呢……



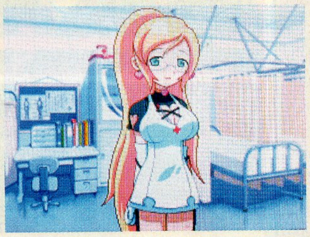
女子更衣室

西村：啊，一个人进来感觉很不一样呢，这么多衣柜，打开的话，我就变成和露露同一档次的人了吧。
西村：不过……还是打开看看吧。
西村："目标 30 公分"……哇，这真是不得了的目标
西村：哇……这个尺寸好大。
西村：发现一条粉红色的内裤……
粉红色内裤入手
西村：嘿！谁说我要带走了！

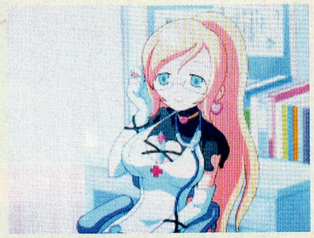


真帆：西村君，我的内裤被偷了……

天使露露：真是的，谁干的啊！这么没公德，内裤用完之后就放回去……（咚！）啊！你打我干嘛！
西村：放心吧，我会把犯人逮捕的！
真帆：西村……



依吹老师：西村，等一下，我想问一下你爱好？
西村：好的，想要问什么呢？
依吹老师：就是，那个……激烈的和温柔的……你喜欢哪一个？
西村：（什么？这究竟是在问什么？）我喜欢激烈一点的！（啊！我在说些什么啊！）
依吹老师：原来西村喜欢激烈的啊，那我会考虑一下的……
西村：老师，这究竟是在问什么？
依吹老师：你想知道吗？那我就破例告诉你吧，老师我现在正在试着做便当……



依吹老师：西村同学，我的圆珠笔不见了，你能帮我找找吗？
西村：老师，笔就在你的胸口上呢。
依吹老师：啊，真的啊，那你帮我拿出来吧。
西村：嗯……
依吹老师：啊……啊……

机种:PSP　厂商:KONAMI　发售日:日版11月8日,美版10月23日　类型:ACT

恶魔城 X历代记



本作是PCE上的经典名作《恶魔城 血之轮回》的重制版,人物和背景都改为了3D制作,但仍保留了横版过关的方式。游戏中还包含了《恶魔城 月下夜想曲》和原版的《血之轮回》两个经典之作,喜爱恶魔城的玩家一定不要错过。

操作说明

十字键	人物移动
□键	普通攻击
×键	跳跃
空中×键	二段跳
↑+□键	副武器攻击
△键	副武器大攻击
↓+×键	滑铲(Maria)

菜单说明

START GAME	开始游戏
ORIGINAL GAME	开始老版游戏(月下夜想曲、原版血之轮回)
SOUND TEST	欣赏游戏BGM音乐
OPTIONS	游戏设置,可设置游戏发音语言等

游戏菜单

START GAME	开始游戏
PLAYER SELECT	在Richer和Maria
STAGE SELECT	选择关卡
BOSS DEMO	支付金钱看BOSS的打法
SOUND ASSIGN	音乐分配,设置关卡BGM
BOSS RUSH MODE	BOSS RUSH模式,可单人玩或联机,根据难度不同分为三个等级,完成之后可以得到音乐等奖励

零关



遭遇死神,它的本体无法攻击到,只需要打掉它扔出的镰刀和骷髅就行了。

壹关


1.敌人是骷髅兵,一鞭就死


2.取得飞斧,建议更换飞刀为飞斧


3.用飞斧打掉二楼的骷髅兵,注意躲开它扔的箱子


4.可打破的墙壁


5.这两个窗户里会跳出骷髅兵


6.窗户里跳出骷髅武士,注意跳着躲开它的滑铲后下蹲攻击


7.可打破的墙壁,回复HP


8.可打破的墙壁

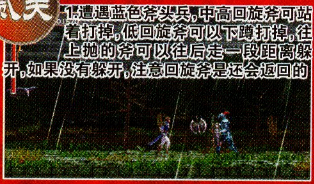

9.石巨人会吐火,吐出的火焰可用鞭子打掉,跳起来攻击可伤害到巨人



BOSS战——飞龙

基本攻击方式是用飞斧扔它,不停地走动以躲开它的爪子攻击,在飞龙降低高度的时候可以用鞭子攻击。飞龙吐火的时候站在身下可躲开,或者躲到很远的地方。

贰关

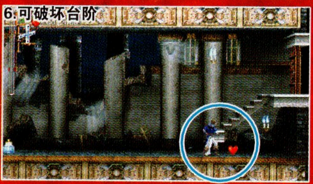

1.遭遇蓝色斧头兵,中高回旋斧可站着打掉,低回旋斧可以下蹲打掉,往上抛的斧可以往后走一段距离躲开,如果没有躲开,注意回旋斧是还会返回的


2.掉灯在人走过的时候会落下,不要停下来就不会被砸到


3.大牛出现,不要停一直往前走,边走边跳起来打掉蜡烛


4.可打破的墙壁,回复HP,之后沿着楼梯往下


5.进入下水道,注意躲开从水里跳起的人鱼怪


6.可破坏台阶

BOSS战——狼人

狼人主要靠身体冲撞攻击,而我们则靠不停地走动来躲开,在它靠近的时候用鞭子攻击。狼人的HP不多时会发疯似的四处乱撞,看准缝隙躲过后趁机攻击。狼人死亡之前会跳过来发出火焰攻击,所以在给最后一击之后千万不要站在原地不动了。



叁关


1.长矛兵四鞭可以消灭,推荐先打一鞭,然后躲开,然后再次接近连打三鞭消灭。如果有圣水扔两次即可解决。


2.可破坏墙壁


3.可破坏墙壁,回复HP


4.十字架上可打下一个怀表,作用是使敌人动作变慢


5.取得圣经


6. 在这种黄色的台阶上跳跃会掉落到下层进入另一条路，直走分支一，落下分支二

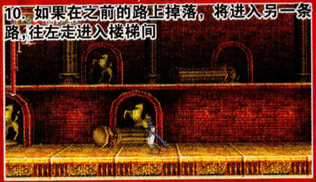
分支一


7.此处三个铜人像，从台阶上跳起来用回旋十字架同时攻击到三个同人像可以掉落一个闪光钱袋，内有1000G


8.遭遇小 BOSS 黄金骷髅，主要用鞭子配合回旋十字架攻击，黄金骷髅会扔出骷髅攻击，用鞭子打掉即可。当骷髅飞身扑过来的时候要不停地后退来躲开。


9.可破坏墙壁，回复 HP，该场景中可取得回旋十字架，过去之后面对 BOSS 牛头怪

分支二


10. 如果在之前的路上掉落，将进入另一条路，往左走进入楼梯间


11.可破坏墙壁，回复 HP，用反身二段跳跳上台阶


12.用圣水可轻松破坏骷髅龙头，之后准备进入 BOSS 战



BOSS 战 ——牛头怪

牛头怪有四种攻击方式：一是斧头横斩，稍微后退一点既可躲开，之后用回旋十字架和鞭子配合还击。二是跳起来纵斩，可以从它身下躲过，如果没有机会去身下，则在它落下的一瞬间跳起来。三是掀起石块砸，看准缝隙躲开既可。四是低头冲过来，跳到高处既可躲开，在它头陷入墙壁的时候可以趁机攻击。牛头怪在死前会冲撞一次，记得跳到高处的台阶上躲开。

肆关


1.开始后打掉两个猴子，注意红色骷髅会无限复活


2.站在晃动的大斧头前，趁缝隙通过


3.这里有分支路线，沿着楼梯往上是分支一，往右走是分支二

分支一


4.跳过去后机关会立刻移动过来，跳起来以免被刺到，还要注意躲避头上晃动的铁球


5.如果有圣经，这里则放着圣经过去，如果没有，则要先把飞的眼球打掉再往前跳，需要打两鞭


6.从楼梯上跳下，落到二层，在两个石像前走动，下层会有道具出现

分支二


7.此处墙壁可破坏，回复 HP


8.电梯的这个地点可以打出 1UP，需要多打几下才能打坏


9.到达门口，走楼梯的话也可以到达这里

分支汇合


10.此处台阶可破坏，补充 HP


11.从二楼的台阶出往上进入 BOSS 战，如果是打破墙壁并点燃炸弹，墙炸掉后往右是进入里关卡



BOSS 战 ——无头骑士

无头骑士虽然防御高，但攻击方式比较简单，骑士横刺的时候跳起来既可躲过。跳起来纵刺的时候往后退一点可躲过。地上放冰柱的时候往后退或跳到高处可躲过。每次攻击的时候都可以趁硬直时间攻击。当用头撞天花板掉落石头的时候，站在台阶下面既可。放出飞头的时候不太好躲，这时最好不要想着进攻，专心躲避。

伍关


1.下层的蜡烛是个武器，需要从台阶往回跳才能拿到


2.空中飞的骷髅很讨厌，注意它从脚下飞出


3.骷髅弓箭手，它站着射我们就站着打，它蹲着射我们也蹲着打，打蜡烛取得圣水


4. 打破这个墙壁再将黑箱子推开进入分支一，直接往右走分支二

分支一


5.多打几鞭打破这个机械取得 1UP


6.骷髅火枪手，注意跳起来躲避子弹

分支二


7.遭遇小 BOSS 多种武器，它们会逐一飞下来攻击，走动着躲开后打掉既可

分支汇合


8.遭遇小 BOSS 魔画，千万不要被碰到，不然直接被秒杀。打法是跳起来用回旋十字架攻击，没有十字架就直接用鞭子抽，攻击后立刻蹲下。只要蹲着魔画就打不到你。


9.巨大链球兵需要 5 鞭子才能抽死，抽 2 鞭后向后退躲开它的攻击，然后再补上 3 鞭

BOSS 战 ——死神

死神有两个阶段，第一阶段它在天空飞，并放出无数旋转镰刀，只要不停地走动就能轻松躲过镰刀。跳起来用鞭子或回旋十字架能攻击到死神。当死神的 HP 过半时它会躲到远处放骷髅头，我们看准时机从桅杆的一头走到另一头就能全部躲开。这时进入第二阶段，和死神进行陆地战斗，等待它挥镰刀两下后上去抽一鞭子，这时它会放出一个旋转镰刀，躲开或者用鞭子打掉。要点就是不要主动进攻，等死神挥镰刀之后再打。也不要用副武器，不然死神会放出很多跟踪小球，很是讨厌。



陆关


1.破坏石柱


2.破坏墙壁取得圣经，打BOSS必备武器，推荐取得

BOSS战——五连战

第一战：巨型蝙蝠

巨型蝙蝠有两种攻击方式，一种是吐出跟踪火球，我们用圣经可以轻松防御。第二种是直接冲过来一头扎进地里，这时是攻击的好时机，多抽它几鞭子。蝙蝠打死后会有很多红心补充。





第二战：美杜沙

美杜沙有三种攻击方式，通过她的准备动作可以判断。一种是放出石化光线，被打中就会石化一段时间，蹲下可以躲过。第二种是跳起来用尾巴攻击，站远点就不会有事。第三种是放出三个飞的蛇发，我们可以施放圣经来防御。



第三战：木乃伊

木乃伊有三种攻击方式，从手里伸长绷带，蹲下既可躲过。放出三个石块，这时我们应该立刻施放圣经，然后站到最高的台阶上，在石块接近的时候用反身二段跳躲开。施放石块之后木乃伊会紧接着施放无数飞的短绷带，刚才我们施放的圣经会挡掉绝大部分，注意不要被漏网之鱼打到，并乘机攻击木乃伊。

第四战：科学怪人弗兰肯斯坦

第一种挥拳攻击，稍微后退一点就可以躲开。第二种跳起来震地从天花板落下石块攻击，很容易躲开。这两种攻击都是进攻的好时机。第三种放电攻击比较难躲，看准时机用反身二段跳躲开。

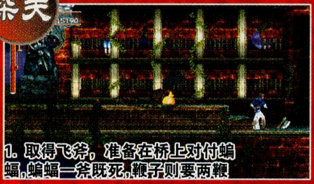


第五战：恶魔从仆 Shaft

进入敌五战被打死的话就不用再打前四战了，可以直接从第五战接着打。他靠身边两个球进攻，变火球的时候我们就施放圣经将火球打开，同时也能伤害到他。在他使用电球的时候就专心躲避点击，如果圣经剩得多的话也可以发来进攻。



柒关


1. 取得飞斧，准备在桥上对付蝙蝠，蝙蝠一斧既死，鞭子则要两鞭


2.进入钟楼，可破坏墙壁，取得飞斧


3.次处齿轮多打几次可打开右边的门


4.进入门后和乌鸦战斗取得一把钥匙，打一下蛋会出现HP回复


5.在这个刺轮上跳两下，就能启动齿轮继续往下走


6. 此处牢房用钥匙进入后和SM女战斗，石块可破坏回复HP


7.可破坏墙壁


8.巨剑兵攻击范围广，打两鞭就要往回走以躲开他的攻击


9.多打几下破坏墙壁，取得1UP


10.用二段跳站到钟摆上，跳到左边的台阶


11.可破坏墙壁，回复HP


12. 此处几个墙壁需要用墙上标记的武器才能破坏，进入后开始BOSS战，如果之前没有救出Annette，那么这里将对战吸血鬼化的Annette。如果之前已经救出Annette，那么这里将对战Shaft的灵魂。



BOSS战——吸血鬼 Annette

她主要靠周围的蝙蝠攻击，当蝙蝠围绕在她身边时，无法对她造成伤害，我们要趁她将蝙蝠放出攻击时鞭打她。她的蝙蝠有三种攻击方法，一是竖向分散攻击，站在正中心不动既可躲开。二是集中攻击，不停地走动既可躲开。三是排成阵形攻击，蹲在她身下或者离得远点能躲开。每次蝙蝠攻击之后都有一次机会攻击到她本身，不要放过了。

BOSS战——Shaft 的灵魂

他飘在空中，左右移动，召出一群小蝙蝠之后还会紧接着召唤一个大的怪物。小蝙蝠很好躲，召唤小蝙蝠的时候是攻击他的好时机。召唤的大怪物有三种，一是骨龙吐火，站在地图的最边上就能躲过。二是骨头牛地面攻击，看准时机反身二段跳即可躲开。三是骨龙飞爪，这个在它攻击的一瞬间走动一下就可躲过。



捌关

取得回旋十字架，这是对付最终BOSS的利器，一定要取得



最终BOSS战——Dracula

第一形态

非常简单，他就会两种攻击，放三个火球可以用反身二段跳躲开。放两个大黑洞的时候第一个蹲着躲，第二个跳起来躲。在他瞬移出现的时候可以跳起来鞭打他。

第二形态

变身之后BOSS行动缓慢了许多，在它跳起来的时候可以从脚下走过去，落地之后可以跳起来鞭打他的头部。吐出三个的火球，第二个不好躲，要看准时机跳起来，而且不能用二段跳。当他跳到地图最边上，那就是要放蓄力炮了，这时算准距离跳起来用回旋十字架可以连打它四下，能量炮蹲下既可躲过。

第一和第二形态都比较简单，尽量争取无伤。

第三形态

第三形态也还要分为几个阶段，以BOSS的HP量来决定，每个阶段的攻击方式都不同。首先BOSS会召唤血雨腥风，站在他身下就可以躲过。

第一阶段

BOSS按照召唤蝙蝠→变狼→放火柱的顺序攻击，召唤蝙蝠站远点既可躲过，变狼有冲空中和冲地面两种，看准之后再决定跳或不跳，放火柱攻击走动就可以躲开。

第二阶段

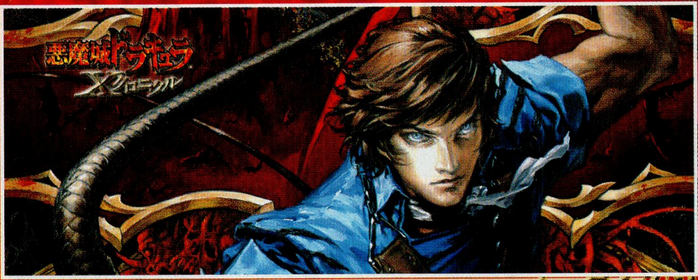
BOSS的HP过半之后进入第二阶段，首先他会飞到远处放一串火球，走动着既可躲开，然后是血爪攻击，走动着躲开前四下，然后要立刻停下，既可躲开第五下。接着是熟悉的蝙蝠攻击，然后是火柱攻击，躲火柱的时候一定要往BOSS身边走，因为他会在最后一个火柱的时候放出披风攻击，站在他身前才能躲过，然后又是火柱攻击，然后是血爪攻击，如此循环……

第三阶段

当BOSS的HP只剩下1/4的时候进入第三阶段，第三阶段BOSS会放出一个四处乱飞的血球，注意躲避。BOSS的移动从喷血变为了蝙蝠，在蝙蝠散开的时候注意不要被攻击到。在蝙蝠聚拢的时候不要攻击，不然蝙



蝙蝠会向你飞来，等 BOSS 显形之后再攻击。BOSS 的火柱攻击最后一下变为了地面冲击波，注意跳起来躲开。争取在 BOSS 放出第二个血球之前解决他，不然两个血球在空中乱飞，躲避的难度将会加大。



贰关

进入方法：


1.在第一关这个地方打破墙壁，会出现隐藏通路。


2.往右走经过水桶电梯后进入 BOSS 战，中途打破墙壁可回复 HP

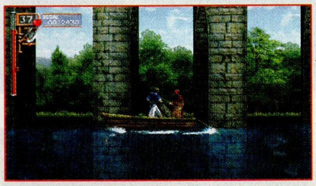


BOSS 战——水龙

很简单的 BOSS，当他跳起来的时候可以打头。抬起头不动的时候是要放水弹了，用回旋十字架可以打它很多下。当他盘在柱子上的时候看准缝隙就可以躲开，还可以蹲着用鞭子抽它头。


3.正式进入里 2 关，骷髅的行动距离很远，算准距离鞭打


4.进入第二个区域之后，在一块石头落下的缺口处掉下，能看到一个撑船人



5.跳到船上，他会直接带你进入里 3 关，并且能在路上取得一个音乐盘，也可以不坐船继续往右走，进入第三个区域后，从缝隙掉落到下层可进入里 2 关 BOSS 战对黄金骷髅，如果不落下，一直从上层前进，则进入 2 关 BOSS 对战狼人。



BOSS 战——黄金骷髅

它有三个形态。**第一形态**，打头才有效，主要攻击手段是伸手攻击，往后退点既可躲开。还有吐火攻击，站远点或是蹲在它面前可躲过。

第二形态，飞到空中，在它高度降低的时候可以用鞭子或回旋十字架攻击，看准缝隙躲开它的尾巴攻击，如果它降到低空放炸弹，就用回旋十字架封锁它的炸弹，然后从它身下跑过。

第三形态，回到地面，这时用回旋十字架打它有奇效，因为它被打一下就会定住，从它背上跳到另一边，然后继续用回旋十字架攻击。

叁关

进入方法：


1.在第二关出现牛怪的那个场景，从地面的缝落下，进入下水道，一直往右前进进入 BOSS 战——黄金骷髅。打败它之后进入里 3 关



2.推掉上层的白色石碑，可以进入隐藏场景，取得一些武器和红心以及 1UP


3.对战小 BOSS——大骷髅头，非常简单，打掉它的三个眼睛就可以了，如果它不下来，就站到地面上引它下来


4.可破坏墙壁，回复 HP


5.从岔路口往右走到尽头破坏墙壁可获得圣经和 HP 回复



6.上楼之后，链球在根部打一鞭子就会落下，打落第二个链球，然后跟着跳下，就会发现地面多出一个洞。从洞里落下对战里 3 关 BOSS——巨眼。如果不从这里走，一直往上走的话，就会进入对战 3 关 BOSS 牛头怪。



BOSS 战——巨眼

又是个简单的 BOSS，它的攻击方式有三种，一是放出红色的符文，然后喷火攻击，站在它身下既可躲过。二是放出绿色的符文，然后放出三支毒箭，提前预判的话很容易躲开。三是放出蓝色符文，然后吸引两块石头到身边围绕，然后放出石头攻击。如果有圣经的话，对付这个 BOSS 简直轻而易举，没有的话也没关系，一下一下打它也撑不了多久。注意 BOSS 死前会画一个符文阵，然后飞过来砸你，走着就可以躲开。

肆关

进入方法：



1.在 3 关的时候不要掉落到下面的分支，一直从最上层走，来到图示的地方时，站在左边的电梯上跳起来向右扔飞斧，打掉卡住的石块之后，进入隐藏通路，对战 BOSS——巨眼，胜利后进入里 4 关。


2.注意这种台阶，一不小心就掉下去了，先清理掉青蛙再上

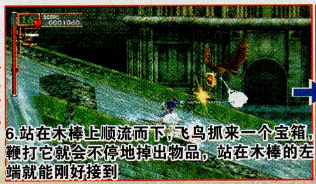

3.进入第二个场景后，在这里如果踩着木棒掉下去的话，会进入隐藏通路分支二，不掉下去继续往右的话，就会进入分支一

分支一


4.吊桥上的青蛙和骷髅比较讨厌，蹲着鞭打可以消灭青蛙


5.空中的鸟抓来猴子，用飞斧可以在空中就消灭它们
进入 4 关 BOSS 战——无头骑士

分支二


6.站在木棒上顺流而下，飞鸟抓来一个宝箱，鞭打它就会不停地掉出物品，站在木棒的左端就能刚好接到


7.后面出现骷髅兵。用回旋十字架对付它

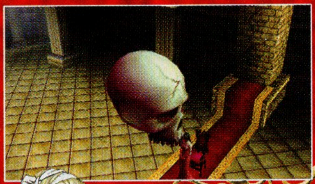

8.当出现一个抓着木牌的鸟时，是在警告你河流到头了，要在木棒掉落下去的一瞬间跳到对岸的台阶上，进入里 4 关 BOSS 战——骷髅鬼女

BOSS 战——骷髅鬼女

BOSS 有两个分身，位于地面的那个虽然无法对我们造成伤害，但被他抓住会损失红心，行动也会被限制，尽量避开她。

飞在空中的骷髅头是我们主要攻击目标，它会使用火焰攻击，但是很好躲开。站在地图两端跳起来可以很容易鞭打到它，也可以辅以武器攻击。

骷髅头消灭后只剩下地面的鬼女，打她一下会脱下衣服变成 SM 女，这时再打几下就可以 KO 了。



里伍关

进入方法：


1.在 4 关躲链球那个场景，右边有一堵巨墙，破坏墙角后出现一个炸弹，点燃炸弹后巨墙倒塌，进入隐藏通路，沿路消灭两个斧头兵之后进入 BOSS 战——骷髅鬼女，胜利后进入里 5 关。


2.可破坏石块，取得 HP 回复，上面的石块是红心


3.此处分支路线，走上层是正路分支一，下面是分支二

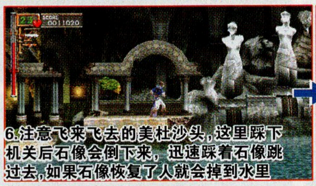


分支一


4.踩下机关打开闸门，也可以从上层打破墙壁过去


5. 打破红色骷髅取得音乐盘，从下面扔飞斧可以轻松解决楼上的斧头兵，进入之后对战里 5 关 BOSS——多头巨蛇

分支二


6.注意飞来飞去的美杜沙头，这里踩下机关后石像会倒下来，迅速踩着石像跳过去，如果石像恢复了人就会掉到水里


7. 黄色斧头兵最好把它引出来打掉再跳过去，不然很容易被打下水，进入之后对战 5 关 BOSS——吸血鬼 Annette

BOSS 战——多头巨蛇

第一阶段

只用对付一只头，他的攻击方式就两种，冲刺攻击和吐毒攻击，吐毒跳一下就能躲开，冲刺站远点就行了。

第二阶段

比较复杂一点，三个头同时攻击，而我们目标是打那只爪子，打头 BOSS 是不会受到伤害的。



最右边的红色头就是吐火，吐出的火焰会有缝隙，看准了站在缝隙中就可以了。

左边的蓝色头会吐出电球，数量 1–3 个不等，电球会消掉地面的火焰，而我们跳起来既可躲开。

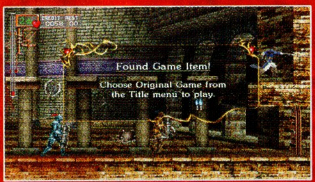
左边的红色头有两种攻击方式，横扫攻击蹲着既可躲开。落下攻击，在它攻击的位置会先探一下头，我们只要记住它探头的位置，然后就很好躲了。

从左边的台阶上跳起来可以鞭打到那只手，这是我们的主要攻击手段，平时以躲避为主，有空的时候就给它一鞭。



原版血之轮回开启方法

在 4 关躲链球那个场景，右边有一堵巨墙，破坏墙角后出现一个炸弹，点燃炸弹后巨墙倒塌，进入隐藏通路。踩着上升的针板跳到二层，一直走到地图最右端取得道具后就能开启原版血之轮回了。



月下夜想曲开启方法

在 4 关大牛出现的那个场景，从地面的裂缝掉下进入地下水道，沿着水道向右走打败黄金骷髅 BOSS 进入里 3 关。在里 3 关一个头乱动的骨龙的场景打掉一个绿色的植物，出现一个垫脚的台阶。从台阶跳上二楼，一直往右走打破一个白色的石碑便可以开启月下模式了



打出 GOOD END 的方法

想要打出 GOOD END，必须要先把 Annete 救出来，然后在 7 关打败 BOSS——Shaft 的灵魂，之后再次挑战 Dracula，Shaft 便不会出现，Dracula 变身为第三形态，打败他之后 GOOD END

3.52M33 系统下免引导的方法

《恶魔城 X 历代记》在 3.52M33 系统下可免引导的，首先关机，启动时按 R 键进入恢复模式，在 Configuration→UMD Mode 下设置为 Sony NP9660 –NO UMD– 就可实现免引导了。

全音乐碟收集

游戏通关一次之后，标题画面增加一个 SOUND TEST 菜单，在这里可以欣赏游戏里的 BGM 音乐，前 12 个音乐是正 8 关加里 4 关的音乐，只要把每关都打出来，在 SOUND TEST 之后就会自动增加。

而其他的音乐需要在游戏中收集碟子，下面就是其他全部音乐的收集方法：



No.13 2 关

在只有一个缺口的场景，打破左边的墙壁进入隐藏通路，掉落下去之后打败左边的花后取得



No.14 2 关

在巨牛出现后，一边往前走一边跳起来反身鞭打牛，把牛打死之后取得

救出人物



Maria

在 2 关大牛追赶的场景里，可以从蜡烛里打出一把钥匙，取得钥匙后不要更换其他武器，一直向前走后会遇到一个带锁的铁门，使用钥匙开门，就能救出 Maria，之后在开始游戏的时候就可以操作 Maria 了，Maria 比 Richer 多个正面二段跳和滑铲(↓ + ×)。



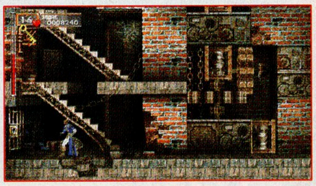
Iris

在里 4 关有一排青蛙铜像的地方，将之前的一只蓝色青蛙引过来跳到台座上，之前的吊桥就会断掉一截，从那里下去之后进入隐藏通路，路上打一个蜡烛得到钥匙，用钥匙打开房门救出 Iris，取得打破水晶的能力。



Tera

在里 3 关进入有大龙骨场景之前，在下层打破墙壁进入，沿着楼梯往下进入隐藏房间，救出 Tera，获得打破红色骷髅的能力。



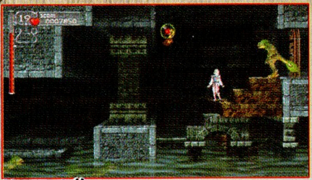
Annete

想要救出 Annete，必须要先救出上面两人，在 7 关，有一个被红色骷髅挡住的机关，打破红色骷髅后把它踩下去。

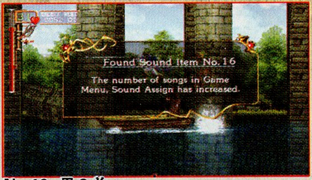
在这个场景的最右上角有一个齿轮，多打几次后会开一道门，进入后对战一只乌鸦，取得钥匙。

在遇到带锁的牢门时先不要用钥匙开，往上走打破一个水晶，踩下机关，这时刚才牢门旁的地面会裂开一个缝，跳下去会有另外一个牢门，用钥匙开门后救出 Annete。





No.15 2 关
在牛出现的场景从地面的裂缝落入下水道，往右走到门前的蜡烛取得



No.16 里 2 关
在切换场景之后，从第一个石块掉落的地方跳下，之后坐船，在路上会有一个蜡烛，打了之后取得



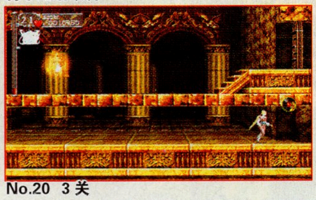
No.17 里 2 关
用 Mria，一直往右走不要掉下去，最后两个喷火的骨头龙不要打，踩在它们头上用二段跳到达对面的台阶取得



No.18 里 2 关
用 Mria，一直走上层不要掉下去，来到这里，用滑铲滑过岩石的缝隙，打蜡烛取得



No.19 3 关
走落下后的路线，到达这里打破红色骷髅取得



No.20 3 关
用 Mria，还是走落下后的路线，从缝里滑铲过去，打几个长枪兵之后取得



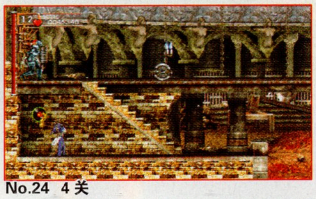
No.21 3 关
上层路线，到有红色电梯的地方，用飞斧砍掉上面石头，电梯升起后打破左边墙壁



No.22 里 3 关
上楼梯之后打破红色骷髅取得



No.23 4 关
从三个钉板的地方往右走进入分支，在第一个裂缝掉落下去，打破水晶后取得



No.24 4 关
在分支汇合的那个场景，打破红色骷髅后取得



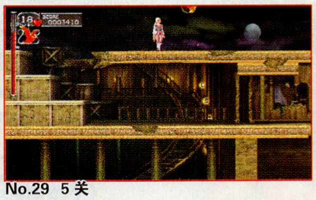
No.25 里 4 关
引青蛙跳到台座上之后开启向下的通路，进入后救出 Iris，回来路上打破水晶取得



No.27 里 4 关
从木棒掉落瀑布那里踩在木棒上掉下去，坐渡船后打破水晶取得



No.28 5 关
在第一个场景站在海里的石头上打破台阶取得



No.29 5 关
进入海盗船后在第一层打破最左边的墙壁，走上船顶后取得



No.30 5 关
在进入海岛船后的第二个场景，打破下面的墙壁，推动黑箱子后掉下去，从左边的缝里滑铲过去，打一个骷髅火枪手后取得



No.31 5 关
还是刚才的地方，向右打破红色骷髅后取得



No.34 里 5 关
走上面的分支，在石壁挡路的地图从上面台阶走，不要踩机关，打破墙壁后过去，站在石柱上顶上的钟乳石取得



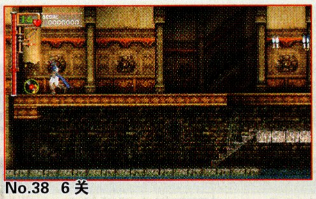
No.35 里 5 关
走下面的分支，打破红色骷髅后取得



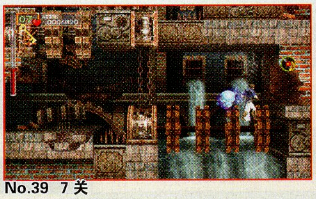
No.36 里 5 关
进入地下，走上层取得怀表，走上面分支，到一串石块的场景，按△键发动怀表大特技（需要 30 个红心），从掉落的石块上走过去



No.37 里 5 关
走上面的分支，快要达到 BOSS 战的场景打破红色骷髅后取得



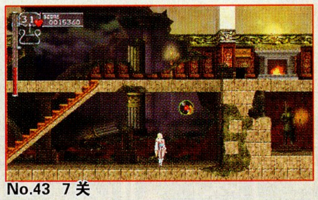
No.38 6 关
在二层打破最左边的柱子取得



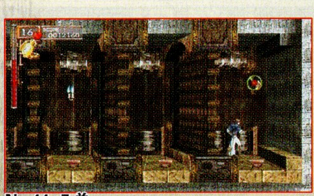
No.39 7 关
在进钟楼后的第二个场景，有四个齿轮的地方打破墙壁取得



No.40 7 关
走出钟楼后，在最左端的地图打两个石像后中间会升起一个台子取得



No.43 7 关
用 Mria，在取得有很多楼梯的那个场景，从最左端二层的缝里滑铲过去取得



No.44 7 关
用 Richer，之前必须先救出 Annete，然后再次进入那个房间取得怀表，然后在四个栅栏的地方按△键发动怀表（需要 30 个红心），踩下机关，跳到最里面取得



No.45 8 关
在沿着楼梯走到 Dracula 的房间前，有一段隐藏的楼梯，沿着楼梯走上去之后取得



No.48 8 关
同 No.45

NO.32 和 NO.26
两次通过 BOSS RUSH NORMAL，第三次赠 Q 版游戏

NO.33 NO.42 和 NO.41
三次通过 BOSS RUSH DASH

NO.49 NO.47 和 NO.46
三次通过 FULL BOSS RUSH

NO.50 NO.51 和 NO.52
完成度 100%奖励



本作 DS 版 DQ4 是 DQ 天空系列移植计划的第一作，在以 PS 版的基础上加以改进，利用 DS 的双屏扩大了地图的显示范围，战斗菜单也更加宽松。其实这种风格的游戏做在 DS 上再合适不过了，再加上 DQ 系列在日本超高的人气，首周便取得了 30 万套销量的好成绩。

游戏发售之前，国内各论坛都传出了汉化组接手汉化的消息，吸取了以前的经验，我们决定让读者们在中文版中自己体会 DQ 的剧情，攻略里就不提及剧情部分了，DQ 的魅力是要亲自玩过的人才能体会的。

SQUARE ENIX

勇者斗恶龙IV

机种：NDS　类型：RPG
厂商：SQUARE-ENIX
发售日：2007.11.22

基本操作

十字键	人物移动
A 键	调查 / 对话 / 确认
B 键	和队伍中的同伴对话 / 取消
Y 键	查看地图（上屏）
X 键	打开菜单
L 键	逆时针转动视角
R 键	顺时针转动视角

菜单说明



はなす	和队伍中的同伴对话
じゅもん	使用咒文（仅限移动中可使用的咒文）
どうぐ	道具，每个人可带 12 个（包括装备），带不了的可以放入口袋里
しらべる	调查脚底
つよさ	查看人物属性状态
さくせん	策略

策略菜单说明



まんたん	自动使用队伍中人物的回复咒文，将所有人员回复至满 HP
そうび	以武器、铠甲、盾、头盔、饰品的顺序查看人物的装备
ならびかえ	更换队列，前四位同伴将会首发出战
さくせんかえ	更换行动方针
どうぐせいり	道具整理，将装备以外的道具全部自动放入口袋中
ふくろせいり	整理口袋里的道具，可以选择以种类排序（しゅべつ顺）或以名称排序（あいうえお顺）
せんれき	查看战历
せってい	设定游戏音量、文字速度
ちゅうだん	中断存档，中断后必须关机，开始游戏后选择第二项从中断点开始游戏，中断存档读取后也不会消失

行动方针一览



ガンガンいこうぜ	普通地行动，视当前情况而定
バッチリがんばれ	全力进攻
おれにまかせろ	其他队员全部帮助主角使用辅助咒文
じゅうもんつかうな	不使用咒文
いのちだいじに	回复优先，尽量保持满 HP 状态
めいれいさせろ	所有指令手动输入

昼夜更替



游戏中有昼夜变化的设定，在大地图上行走时间就会流逝，不动或在村庄内行走时间则不会流逝。昼夜更替会对游戏产生一些影响：少数怪物只在特定的时间出现，某些城市的特定商店要在夜间才开放，某些城市只有白天才能进入。在宿屋中住宿后则会变成白天，用ブライ的咒文“ラナルータ”可以实现白天黑夜的快速转换。

人物属性画面



上屏
1.当前装备
2.当前金钱
3.人物总经验值



下屏	
4.职业	10.速度，影响战斗行动顺序
5.性别	11.防御，影响物理防御力
6.等级	12.智力，影响魔法攻击力
7.HP	13.运气，影响爆击率
8.MP	14.总攻击力（包含武器）
9.力量，影响物理攻击力	15.总防御力（包含防具）

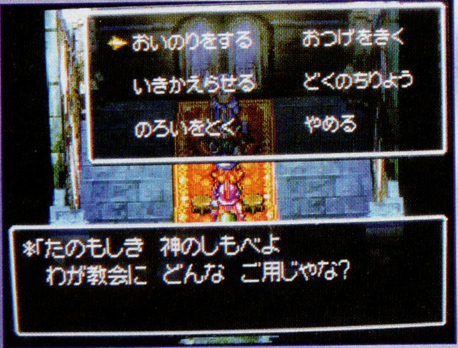
游戏状态



在属性查看中指到马车，就可以查看当前游戏状态

1.赌场代币数量	4.金库金钱
2.小徽章数量	5.冒险时间
3.金钱	

教会菜单



おいのりをする	存档
おつげをきく	查看下次升级所需经验
いきかえらせる	将死亡的人物复活
どくのちりょう	给人物解毒
のろいをとく	取下带诅咒的装备

战斗前菜单



たたかう	进行战斗
いれかえ	替换战斗人员
さくせん	设定作战方针
にげる	逃跑

战斗中菜单



こうげき	使用武器攻击
じゅもん	使用咒文
どうぐ	使用道具
ぼうぎょ	防御

诅咒装备



某些装备是带有诅咒效果的，装备上之后会有效果音，人物图标旁会多出一个圆点。这种装备是无法直接取下来的，必须要到教会中选择のろいをとく才能取下诅咒装备，如果同时装备有几个诅咒装备，则需要多次解咒，每解一次都要支付给神父一定的金钱。

异常状态

ねむり	睡眠，无法行动，一定时间后自动恢复
どく	走动受到伤害，无法自动恢复
マヒ	麻痹，无法行动，一定时间后自动恢复
こんらん	混乱，不分敌我胡乱攻击

金钱和道具的继承

由于前四章和第五章的主角不同，前四章各个主角所获得的金钱并不能继承到第五章，但是人物身上的道具和袋子里的道具可以继承。这样我们在前四章快要结束的时候，将身上所有的钱都买成装备，等到第五章继承的时候一口气卖掉，就可以获得大量金钱，特别是第三章可以获得大量金钱的情况下。赌场的代币可以继承。

小徽章

在游戏中可以得到一些小徽章，收集到一定数量之后到メタル王の城（在地图东北方）找メタル王兑换奖品，最多可以累计到60个，超过60个之后就不会有新的奖品了。

累积数量	兑换奖品
15	ちからのゆびわ（装饰品）
20	まもりのルビ－（装饰品）
25	マジカルスカ－ト（铠甲）
30	てんばつのつえ（武器）
34	メガザルのうでわ（装饰品）
38	きせきのけん（武器）
43	しあわせのぼうし（头盔）
47	ごうけつのうでわ（装饰品）
52	はぐれメタルのたて（盾）
60	グリンガムのムチ（武器）

小徽章位置一览

1	アネイル温泉的柜子里
2	コナンベリ－东北民家木桶
3	コナンベリ－港口木桶
4	コナンベリ－船上柜子
5	灯台 2f 宝箱
6	ミントス井里
7	ミントス东南部坛子
8	ミントス东边传送神殿从左边绕到背后的巷子里
9	ハバリア正北方小岛民家壶
10	エンド－ル城宝箱
11	エンド－ル王宫柜子
12	ロザリ－ヒル塔 b1 柜子
13	海边の村井里的柜子
14	スタンシアラ东部的壶
15	スタンシアラ民家的柜子
16	スタンシアラ城西北部的柜子
17	リバ－サイド 中间的木桶
18	リバ－サイド 东南民家的壶
19	コ－ミズ西边洞穴最下层的坛子
20	テンペ的井里
21	バトランド 城宝箱
22	ブランカ城宝箱
23	ボンモ－ル左下牢房里的坛子
24	イムル牢房里的坛子

25	ガ-デンブルグ 1F 西南的壶
26	ガ-デンブルグ南边洞穴 b1 宝箱
27	ガ-デンブルグ南边洞穴 b3 宝箱
28	海鸣りの祠右边的宝箱
29	海鸣りの祠中间的宝箱
30	海鸣りの祠 b1 的宝箱
31	泷の流れる洞窟 b1 的宝箱
32	ハバリア的左边牢房的壶
33	ハバリア的右边牢房的壶
34	王家之墓 b3 宝箱
35	魔人像 1f 宝箱
36	デスパレスb1 的壶
37	デスパレス宝物库左上的宝箱
38	エスターク城(从矿山进入)1f 的宝箱
39	エスターク城(从矿山进入)1f 的宝箱
40	ゴシドサイド东部民家的柜子
41	ゴシドサイド西部民家的坛子
42	天空之塔里十字架型地点的中心(地面有闪光)
43	天空之塔里的坛子
44	天空城左边房间的柜子
45	天空城龙加入的房间的水边(地面有闪光)
46	暗の洞窟 b1 的宝箱
47	デスピサロ城毒沼里的宝箱
48	隐藏迷宫 b2 的宝箱
49	隐藏迷宫 b1 的宝箱
50	隐藏迷宫有老人和宿屋的场景的井里
51	隐藏迷宫墓场墓碑前
52	隐藏迷宫怪物房间的下一层右边的宝箱
53	移民之町(1 阶段狗附近)
54	移民之町(1 阶段宿屋内的柜子)
55	移民之町(2 阶段狗附近)
56	移民之町(2 阶段民家附近的罐子)
57	移民之町(2 阶段宿屋内的木桶)
58	移民之町(3 阶段狗附近)
59	移民之町(3 阶段宿屋的马棚里)
60	移民之町(3 阶段地下室 B2 的墓碑前)
61	移民之町(4 阶段狗附近)
62	移民之町(4 阶段宿屋的马棚里)
63	移民之町(4 阶段地下室 B2 的墓碑前)
64	移民之町(5 阶段城内右上角房间的木桶)
65	移民之町(5 阶段城内右上角房间的柜子)
66	移民之町(5 阶段城内西南 2 楼房间的罐子)
67	移民之町(5 阶段喷水池周围狗附近)
68	移民之町(5 阶段解除青蛙王子的诅咒)

怪物图鉴

游戏进行到第五章时，主角会得到一个怪物图鉴，图鉴在大地图上才能使用，可以查看已经遇到过的怪物的资料，怪物图鉴全部收集完成可以得到赌场代币 30 万个的奖励。

移民之町

剧情发展到第五章取得魔法钥匙(まほうのカギ)之后，到さばくのバザ-(位于北大陆西部，テンペ的正下方)就能进入移民之町，最初只有ホフマン一个人在这里，和他对话之后，就可以开始发展移民之町了。

移民之町每个形态的商店和可取得的道具都不同，切记要取得，如果在这个形态错过了，那就拿不到了。

移民之町联机换人

在移民之町旁边的小屋和ホフマン对话，他会告诉你联机换村民的事宜，并让你创建一个大使，其间输入大使的姓名、年龄、性别、特长、以及他说什么话，全部设定完成后，就可以开始联机换人了。

和ホフマン对话选择第一项开始换人，存档之后扫描周围的 NDS，如果有同样开着换人的另一台 NDS，则换人成功，你的大使进入对方的村庄，对方的大使进入你的村庄，一台 NDS 只能换一次。

和大使对话的话可以更改他 / 她说话的内容。

和ホフマン对话选择第二项可以更换大使。

和ホフマン对话选择第三项查看当前町内所有住民。

和ホフマン对话选择第四项将换来的大使赶走。

移民之町各形态一览

第一形态

发展条件:在移民之町和ホフマン对话之后，到モンバ-バラ的教堂和修女对话。

可取得道具:小徽章(道具屋附近的木桶)、うさぎのしっぽ(民家附近的木桶)、小徽章(民家内的木桶)

道具屋	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25

第二形态

发展条件:在移民之町和ロッコ和ビル对话之后，到バトランド城下町的教会和囚人对话，到宿屋和诗人对话。

可取得道具:小徽章(狗附近)、どくけしそう(民家附近的罐子)、まもりのたね(民家内的罐子)、ヘアバンド(民家内的柜子)、小徽章(宿屋内的柜子)

宿屋:每人 4G

道具屋	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
においぶくろ	敌人出现几率上升	150

第三形态

发展条件:剧情发展到打败エスターク之后，在移民之町和ガライ对话，到泷の流れる洞窟(北部大陆最东边)的 B1 层和カ-ラ对话后，到 B3 层和ソクラス对话。

可取得道具:小徽章(狗附近)、まほうのせいすい(道具屋旁的木桶)、ちからのたね(民家旁的木桶)、小徽章(民家附近的罐子)、ふしぎなきのみ(民家内的罐子)、73ゴ-ルド(民家内的木桶)、キメラのつばさ(民家内的柜子)、いのちのきのみ(宿屋内的木桶)、小徽章(宿屋内的木桶)

宿屋:每人 5G

道具屋	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30
においぶくろ	敌人出现几率上升	150

道具屋 2 装饰品	效果	价格
うさぎのしっぽ	运气 +8	230
きんのブレスレット	防御力 +5	350
ほしのかけら	运气 +5	500

第四形态

发展条件:剧情发展到从天空城离开之后，在移民之町和ドンモハメ对话选择第一项，到イルム的地牢和ベホイミン对话。

可取得道具:小徽章(狗附近)、ふしぎなきのみ(迎宾馆周围的罐子)、小徽章(宿屋的马棚里)、おべんとう(迎宾馆内的罐子)、かしこさのたね(迎宾馆内的罐子)、けがわのコ-ト(地下室 B1 的木桶)、うまのふん(地下室 B2 的木桶)、370G(地下室 B2 的木桶)、小徽章(地下室 B2 的墓碑前)、ほのおのツメ(地下室 B3 的毒沼内)

宿屋:每人 10G

道具屋	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30
においぶくろ	敌人出现几率上升	150

道具屋 2 装饰品	效果	价格
うさぎのしっぽ	运气 +8	230
きんのブレスレット	防御力 +5	350
しっぷうのバンダナ	速度 +15	650
ちからのゆびわ	攻击力 +8	880
メガザルのうでわ	防御力 +15	10000

防具屋		
铠甲	防御	价格
てつのよろい	+30	1200
スパンコ-ルドレス	+40	2000
みずのはごろも	+43	15000
盾	防御	价格
ちからのたて	+40	13000
头盔	防御	价格
てつかめん	+25	3500

第五形态

发展条件:通关之后，在移民之町和デイジ-对话之后，到モンバ-バラ的宿屋和ポルタ对话。在移民之町和ロッコ对话，到ハバリア的酒场与王さま对话。

可取得道具:はやぶさのけん(西边的树背后)、小徽章(城内右上角房间的木桶)、小徽章(城内右上角房间的柜子)、すばやさのたね(城内西南 2 楼房间的木桶)、小徽章(城内西南 2 楼房间的罐子)、小徽章(喷水池周围狗附近)、まもりのルビ-(城内地下一层的宝箱)、ミラ-シ-ルド(城内地下一层的宝箱)、きせきのつるぎ(城内地下一层的宝箱)

宿屋:每人 15G

道具屋		
武器	攻击	价格
まどろみのけん	+60	8000
ドラゴンキラ-	+90	15000
きせきのつるぎ	+100	31000
はかいのてつきゅう	+115	65000

铠甲	防御	价格
てんしのレオタード	+60	13000
装饰品	效果	价格
ごうけつのうでわ	攻击力 +25	37000

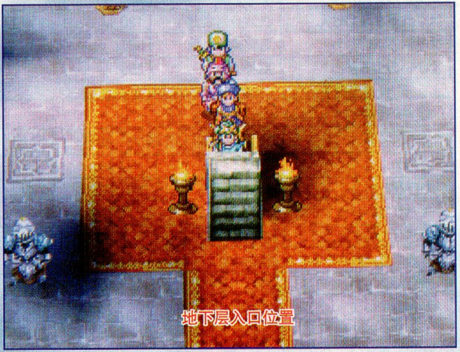
防具屋

铠甲	防御	价格
はがねのよろい	+35	2300
ドラゴンメイル	+45	5200
みずのはごろも	+43	15000
盾	防御	价格
ふうじんのたて	+50	20000
头盔	防御	价格
てつかめん	+25	3500

赌场:发展到第五形态之后,王宫地下就会出现赌场,只有扑克牌和老虎机两种游戏,玩法还是和之前相同,但奖品不同

代币数	奖品
500	メガンテのうでわ(装饰品)
1000	マジカルスカート(铠甲)
3000	ほほえみのつえ(武器)
10000	ラーのかがみ(道具)
100000	はぐれメタルヘルム(头盔)
250000	ゴスペルリング(装饰品)

解除青蛙王子诅咒的方法:发展到第五阶段之后,在城内西南 2 楼房间里打破一个罐子,解放王子的心,然后到地下一层(入口在上楼楼梯的背后),在一个宝箱里解除王子的诅咒,到最上层就可以见到恢复人形的レオン王子了,和他对话之后可以得到一个小徽章。



地下层入口位置

道具装备一览

简称对照		
ラ	ライアン	莱安
ア	アーリナ	阿莉娜
ク	クリフト	克理福特
ブ	ブライ	布莱伊
ト	トルネコ	特鲁尼克
ミ	ミネア	米内亚
マ	マーニア	玛妮亚
勇	勇者	
ピ	ピサロ	皮萨罗
女	女性勇者	

道具

日文名称	中文名称	效果
やくそう	药草	HP 小回复
どくけしそう	消毒草	回复中毒状态
せいすい	圣水	封印弱的敌人
キメラのつばさ	幻想之翼	回到之前到过的城镇
せかいじゅのは	世界树之叶	复活我方一人
せかいじゅのしずく	世界树之露	复活我方全体
まんげつそう	满月草	回复麻痹状态
まほうのせいすい	魔法圣水	MP 回复
おべんとう	便当	HP 回□
においぶくろ	臭袋	敌人出现几率上升
ときのすな	时之砂	将时间返回
けんじゃのいし	贤者之石	我方全员回复 HP 大
うまのふん	马粪	用途不明
せいじゃくのたま	寂静之玉	将对方的魔法封印
ラーのかがみ	拉之镜	战斗中使モシャス无效
ちからのたね	力之种	力量上升
すばやさのたね	速之种	速度上升
かしこさのたね	智慧之种	智力上升
まもりのたね	防御之种	防御力上升
いのちのきのみ	生命之实	最大 HP 上升
ふしぎなきのみ	神秘之实	最大 MP 上升
ラックのたね	幸运之种	运气上升

武器

日文名称	中文名称	攻击力	买价	卖价	效果	可装备角色	
どくばり	毒针	0	1300G	975G	一定几率即死	ブ,マ	店:ハバリア、サラン 宝:ロザリ-ヒル 落:ライバ-ン
ひのきのぼう	榆木棒	2	10G	7G		ラ,ク,ブ,ミ,マ,勇	店:ボンモール北の村(第三章) 落:マッドルーパー、みならいあくま、ベロベロ
しゅくふくのつえ	祝福之杖	5	–	4500G	使用效果:ベホイミ	ク,ブ,ミ	宝:世界树 落:ビビンバ
キラ-ピアス	刺客耳饰	5	7500G	5625G	2 次攻击	ア,ミ,マ	店:ロザリ-ヒル 落:ガオン、くびながりゅう
こんぼう	棍棒	7	30G	22G		ラ,ア,ク,ト,ミ,勇	店:バトランド、サラン等 落:ヘルビ-トル、おにこんぼう等
どうのつるぎ	铜剑	12	100G	75G		ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	店:バトランド、サラン等 落:人食いサ-ベル等
せいなるナイフ	神圣匕首	14	200G	150G		ラ,ア,ク,ト,ミ,マ,勇	店:バトランド、サラン等 落:バンプドック
クロスボウ	十字弓	18	350G	262G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	店:イムル、テンペ等 落:かまいたち等
くさりがま	锁链镰刀	20	550G	412G		ラ,ア,ク,ト,ミ,ピ,勇	店:バトランド、フレノ-ル等 落:ドラゴンパピ-等
ぎんのタロット	银塔罗牌	21	–	375G	发生随机效果	ミ	宝:アッテムト矿山 落:やつざきアニマル
てつのおうぎ	铁扇	22	620G	465G		マ	店:ハバリア、アネイル等 落:バラク-ダ
どくがのナイフ	毒蛾匕首	24	750G	562G	一定几率麻痹效果	ブ,ト,ミ,マ	店:さばくのバザ-、エンド-ル等
てつのやり	铁枪	28	880G	660G		ラ,ク,ト,ピ,勇	店:イムル、フレノ-ル等 落:ブルホ-ク、ボ-ンナイト等
いかづちのつえ	雷之杖	29	–	15000G	使用效果:ベギラマ	ブ,マ	宝:デスキャッスル、フレノ-ル南の洞窟
ほほえみのつえ	微笑之杖	33	–	67G	一定几率封印相手的行动	ク,ブ,ミ,マ	宝:暗の洞窟 落:ビックスロ-ス
ホ-リ-ランス	神圣长矛	33	1250G	937G		ラ,ク,ミ	店:さばくのバザ-、エンド-ル等 落:コドラ等
せいぎのそろばん	正义的算盘	35	1600G	1200G	使用效果:ニフラム	ト	店:エンド-ル、ミントス等 落:グレ-トオ-ラス
てんばつのつえ	天罚之杖	35	–	3225G	使用效果:バギマ	ク,ミ	小徽章 30 枚兑换
てつのつめ	铁爪	38	1500G	1125G		ア,ピ	店:エンド-ル武术大会场
はがねのつるぎ	钢剑	40	2000G	1500G		ラ,ピ,勇	店:ボンモ-ル、コナンベリ-等 落:しりょうのきし等
はじゃのつるぎ	破邪之剑	45	3500G	2625G	使用效果:ギラ	ラ,ト,ピ,勇	店:ミントスの町等 宝:湖の塔
まふうじのつえ	封魔之杖	50	3000G	2250G	使用效果:マホト-ン	ク,ブ,ミ,マ	宝:王家の墓 落:デビルプリンセス
バトルアックス	战斧	50	5500G	4125G		ラ,ピ,勇	店:スタンシアラ、ロザリ-ヒル等
りりょくのつえ	理力之杖	55	2500G	1875G	攻击时消费 3 点 MP	ク,ブ,ミ,マ	店:サラン、スタンシアラ等 落:ベレス
ほのおのつめ	火焰爪	60	7300G	5250G	使用效果:ベギラマ	ア,ピ	宝:ガ-デンブルク 落:オ-ガ-
まどろみのけん	假寐之剑	60	8000G	6000G		ラ,勇	店:スタンシアラ、ロザリ-ヒル等
マグマのつえ	熔岩之杖	63	–	–	使用效果:イオ	ク,ブ,ミ,マ	宝:サントハイム
てんくうのつるぎ	天空之剑	65	–	–		勇	宝:世界树
はやぶさのけん	隼之剑	67	–	18750G	攻击力为 3/4 的 2 次攻击	ラ,ピ,勇	宝:移民之町第五形态、赌场 65000 代币兑换
まじんのかなづち	魔人之锤	70	8500G	4500G	受诅咒:命中下降,必然会心一击	ラ,ピ,勇	宝:魔神像 落:ライノソルジャ-
こおりのやいば	冰之刃	75	–	600G	使用效果:ヒャダルコ	ラ,ピ,勇	宝:レイクナバ武器屋地下
あくまのツメ	恶魔之爪	80	13500G	1350G	使用效果:ベギラマ	ア,マ,ピ	宝:隐藏迷宫
ドラゴンキラ-	屠龙剑	90	15000G	11250G	对龙系敌人伤害 1.5 倍	ラ,ピ,勇	店:ロザリ-ヒル、リバ-サイド等 落:ガ-ディアン
デ-モンスピア-	恶魔之矛	90	–	18750G	一定几率即死	ラ,ピ	宝:隐藏迷宫
もろはのつるぎ	双刃剑	99	–	2475G	受诅咒:攻击时自己也会损伤 HP	ラ,勇	落:ベルザブル、グレ-トライドン
きせきのつるぎ	奇迹之剑	100	31000G	7125G	吸收敌 HP	ラ,ク,ト,勇	小徽章 38 枚兑换 店:移民の町第五形态 落:ヘルバトラ-

てんくうのつるぎ(真)	天空之剑(真)	110	–	–	使用效果:即死攻击	勇	天空城和神龙对话
はかいのてつきゅう	破坏铁球	115	65000G	65000G	攻击敌全体	ラ,ト	店:移民の町第五形态
みなごろしのけん	皆杀之剑	120	–	150G	受诅咒:防御力 0,使用效果:ルカナン	ラ,ト,ピ	宝:コナンベリ– 宿屋 2F(需要最强的钥匙)
はぐれメタルのけん	失散金属之剑	130	–	–	对メタル系伤害 2 倍	ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	宝:浣の流れ洞窟
グリンガムのむち	古林盖姆之鞭	135	–	7500G	攻击敌一组	ア,ミ,マ	小徽章 60 枚兑换
まかいのつるぎ	魔界之剑	150	–	–	吸收敌 HP	ピ	落:エッグラ&チキ–ラ(隐藏迷宫第三次战斗)

铠甲

日文名称	中文名称	防御力	买价	卖价	效果	可装备角色	
ぬののふく	布衣	4	10G	7G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	宝:イムル等 店:サラン 落:リリパット、サンドマスタ–
たびびとのふく	旅人之衣	7	70G	52G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	宝:モンバ–バラ等 店:サラン等 落:とらおとこ等
ステテコパンツ	灯笼裤	8	100G	75G		ラ,ブ,ト	宝:コナンベリ–等 落:ランプのまおう
おどりこのふく	舞娘服	8	400G	300G		ミ,マ	宝:キングレオ城 店:ガ–デンブルグ等 落:ミミック等
きぬのローブ	丝绸之袍	10	110G	82G		ア,ミ,マ,勇	宝:エンド–ル城等 店:モンバ–バラ等 落:プレシオドン
かわのよろい	皮铠	12	180G	135G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ピ,勇	宝:きこりの家 店:サラン、レイクナバ等 落:さそりア–マ–
かわのドレス	皮洋装	14	250G	187G		ア,ミ,マ,女	宝:ガ–デンブルク等 店:モンバ–バラ等 落:ア–ムライオン
くさりかたびら	锁链甲	18	350G	262G		ラ,ア,ク,ト,ピ,勇	店:バトランド等 落:さまようよろい等
けがわのコート	毛皮大衣	22	600G	450G		ラ,ア,ク,ト,ミ,マ,勇	店:ハバリア、ボンモ–ル等 落:イエティ等
せいどうのよろい	青铜铠	25	700G	252G		ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	店:イムル、フレノ–ル等 落:テラノザ–ス
みかわしのふく	回避之服	28	3000G	2250G	回避率上升	ア,ブ,マ	店:スタンシアラ等 落:ドラゴンニット等
てつのよろい	铁铠	30	1200G	900G		ラ,ク,ミ,ピ,勇	宝:女神像の洞窟 店:イムル等 落:じごくのよろい
てつのまえかけ	铁围裙	32	1500G	1125G		ト	店:エンド–ル等 落:オックスベア
やすらぎのローブ	宁静之袍	33	–	4500G	麻痹时受到伤害减轻一半	ア,ク,ブ,ト,ミ,マ	宝:パデキアの洞窟、隐藏迷宫 落:ジャイアントバット
はがねのよろい	钢之铠	35	2300G	1725G		ラ,ピ,勇	店:ミントス等 落:キラ–ア–マ– 等
まほうのほうい	魔法法衣	35	4400G	3300G	受到咒文伤害 2/3	ク,ミ	店:スタンシアラ、ロザリ–ヒル、リバ–サイド等
ピンクのレオタード	粉红紧身衣	38	6300G	4725G		ア,ミ,マ,女	宝:エンド–ル 店:ガ–デンブルグ等 落:よるのていおう等
スパンコールドレス	闪亮洋装	40	2000G	1500G		ア,ミ,マ	赌场:2500 代币 宝:暗の洞窟
みずのはごろも	水之羽衣	43	15000G	11250G	喷炎·吹雪攻击和咒文伤害 2/3	ブ,ミ,マ	宝:暗の洞窟 店:エルフの里、移民の町第四形态
ドラゴンメイル	龙之铠	45	5200G	3900G	喷炎·吹雪攻击伤害减 20	ラ,ピ,勇	店:スタンシアラ、ロザリ–ヒル等 落:ブルデビル
マジカルスカート	魔法洋装	45	9800G	7350G	受到咒文伤害 2/3	ア,ミ,マ,女	小徽章 25 枚兑换
ふしぎなボレロ	魔法背心	47	–	5625G	一定几率吸收受到咒文的 MP	ク,ブ,ミ,マ	宝:天空の塔 店:ブラックマ–ジ
ゾンビメイル	僵尸铠	49	–	652G	受诅咒:走路减少 HP	ラ,ピ,勇	宝:北东の结界の祠 落:しにがみ、スモ–ルグ–ル等
ひかりのドレス	光之洋装	50	–	6600G	一定几率返射咒文	ア,ミ,マ,女	宝:暗の洞窟 落:だいまどう
やいばのよろい	刃之铠	50	9800G	7350G	一定几率返射受到伤害的 1/4	ラ,ト,ピ,勇	店:エンド–ル、ゴットサイド 落:ネクロバロサ
てんしのレオタード	天使紧身衣	60	13000G	9750G	喷炎·吹雪攻击和炎系咒文伤害 2/3	ラ,ピ,勇	店:移民の町第五形态
まじんのよろい	魔神之铠	60	–	750G	受诅咒,敏捷变为 0	ア,ミ,マ,女	宝:暗の洞窟 落:てつきゅうまじん等
てんくうのよろい	天空之铠	70	–	–	喷炎·吹雪攻击和咒文伤害 2/3,减少即死、混乱几率	勇	宝:海鸣りの祠
はぐれメタルのよろい	失散金属之铠	95	35000G	26250G	咒文伤害 2/3	ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	店:エンド–ル
まかいのよろい	魔界之铠	100	–	–	咒文伤害 2/3	ピ	落:エッグラ&チキ–ラ(隐藏迷宫第四次战斗)

盾

日文名称	中文名称	防御力	买价	卖价	效果	可装备角色	
かわのたて	皮盾	4	90G	67G		ラ,ク,ブ,ト,ミ,勇	宝:バトランド等 店:バトランド等 落:ダックスビル等
うろこのたて	鳞盾	7	180G	135G		ラ,ク,ブ,ト,ミ,ピ,勇	宝:湖の塔等 店:バトランド等 落:メタルスコ–ピオン
てつのたて	铁盾	12	650G	487G		ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	店:イムル、エンド–ル等 落:レイギガ–ス
ドラゴンシールド	龙之盾	30	7100G	5325G	喷炎·吹雪攻击伤害减少 25	ラ,ピ,勇	宝:ガ–デンブルク南の洞窟等 店:ロザリ–ヒル等 落:グリ–ンドラゴン等
ちからのたて	力量之盾	40	13000G	9750G	喷炎·吹雪攻击伤害减少 15、使用效果:ベホイミ效果	ラ,ク,ト,勇	店:エルフの里、移民の町第四形态
ミラーシールド	镜盾	45	–	6750G	咒文伤害 2/3、1/4 几率返射咒文	ラ,ク,ピ,勇	宝:移民の町第五形态
ふうじんのたて	风神盾	50	–	3525G	使用效果:敌单体吹飞脱离战斗	ラ,勇	宝:デスパレス 店:移民の町第五形态
てんくうのたて	天空盾	55	–	–	喷炎·吹雪攻击伤害减少 30、使用效果:マホカンタ	勇	宝:ガ–デンブルク城
まかいのたて	魔界之盾	55	–	–	喷炎·吹雪攻击伤害减少 30	ピ	落:エッグラ&チキ–ラ(隐藏迷宫第二次战斗)
はぐれメタルのたて	失散金属之盾	60	–	–	喷炎·吹雪攻击伤害减少、使用效果:マホステ	ラ,ク,ブ,ミ,マ,ピ	小徽章 52 枚兑换

头盔

日文名称	中文名称	防御力	买价	卖价	效果	可装备角色	
かわのぼうし	皮帽	2	65G	48G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	店:バトランド、サラン、レイクナバ等 落:みみとびねずみ等
ヘアバンド	发带	5	110G	82G		ア,ミ,マ	店:モンバ–バラ
きのぼうし	木帽	6	120G	90G		ラ,ク,ト,勇	店:バトランド、フレノ–ル、エンド–ル等 落:つかいま、ダ–クドリア–ド
はねぼうし	羽毛帽	8	280G	210G		ア,ミ,マ	店:コ–ミズ等 宝:サントハイム等 落:とさかへび等
きんのかみかざり	金发饰	12	540G	405G		ア,ミ,マ,女	店:コナンベリ–、ミントス等 宝:大灯台 落:メタルスライム、ミステリ–ド–ル等
しあわせのぼうし	幸福之帽	15	–	11G	走路回复 MP	ク,ブ,ミ,マ	小徽章 43 枚兑换 落:はぐれメタル
てつかぶと	铁盔	16	1100G	825G		ラ,ク,ト,ピ,勇	店:ミントス、スタンシアラ等 落:とつげきうお等
てつかめん	铁假面	25	3500G	2625G		ラ,ピ,勇	店:ロザリ–ヒル等 落:ト–テムキラ–等
てんくうのかぶと	天空之盔	30	–	–	睡眠、麻痹、混乱发生率降低	勇	スタンシアラ剧情获得
まかいのかぶと	魔界之盔	40	–	–	睡眠、麻痹、即死发生率降低	ピ	落:エッグラ&チキ–ラ(隐藏迷宫第七次战斗)
はぐれメタルヘルム	失散金属头盔	50	–	–	睡眠、麻痹、混乱发生率降低	ラ,ク,ト,ミ,ピ,勇	落:メタルキング
じゃしんのめん	邪神之面	200	–	6G	受诅咒:变为混乱状态	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	宝:浣の流れる洞窟 落:ミニデ–モン、ヌ–デビル

装饰品

日文名称	中文名称	防御力	买价	卖价	效果	可装备角色	
ほしふるうでわ	流星手镯	速度 2 倍	–	–		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	赌场奖品 1000 代币
きんのブレスレット	金项链	防御力 +5	350G	262G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	
いのりのゆびわ	祈祷之戒	防御力 +5	3000G	2250G	使用回复 MP,会损坏	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	赌场奖品 500 代币

ちからのゆびわ	力量之戒	攻击力 +8	880G	660G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	店:移民の町第四形态、小徽章 15 枚兑换
いのちのゆびわ	生命之戒	防御力 +15	–	–	走路回复 HP	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	宝:隐藏迷宫
しあわせのくつ	幸福之鞋	运气 +50	–	–	走路增加经验值	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	宝:隐藏迷宫、落:はぐれメタル
ごうけつのうでわ	豪杰腕轮	攻击力 +25	37000G	3700G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	店:移民の町第五形态 、小徽章 43 枚兑换
メガンテのうでわ	自爆腕轮	防御力 +15	5000G	500G	死亡时メガンテ发动并损坏	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	赌场グランドスラム景品、宝:デスパレス
メガザルのうでわ	复活腕轮	防御力 +15	10000G	1000G	死亡时メガザル发动并损坏	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	店:移民の町第四形态、小徽章 37 枚兑换
まもりのルビー	守护红宝石	防御力 + 15	2700G	2025G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	宝:移民の町第五形态、小徽章 20 枚兑换
あみタイツ	金属连裤袜	防御力 +8	1200G	900G		ア,ミ,マ	宝:海边の村、エンドール城 2F(夜)
しっぷうのバンダナ	疾风头巾	速度 +15	650G	487G		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	宝:ガーデンブルグ南の洞窟
めがみのゆびわ	女神之戒	智力 +33	–	–	走路回复 MP、睡眠、麻痹、混乱发生率降低	ア,ク,ミ,マ,勇	宝:ゴットサイド的小神庙
ほしのかけら	星之碎片	运气 +5	500	375		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	店:移民の町第三形态
うさぎのしっぽ	兔子尾巴	运气 +8	230	172		ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,勇	店:移民の町第四形态
ゴスペルリング	福音指轮	运气 +50	250000	–	不遇敌	ラ,ア,ク,ブ,ト,ミ,マ,ピ,勇	移民之町第五形态赌场奖品

全咒文一览

勇者

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
ニフラム	初期	3	消灭敌单体不死系(EXP、G 无法入手
ホイミ	2	2	回复我方 1 人约 30HP
メラ	3	2	敌 1 体约 11 伤害
ベホイミ	5	4	回复我方 1 人约 75HP
ルーラ	7	4	瞬移到去过的城镇
ギラ	9	4	对敌 1 体约 20 伤害
トヘロス	11	4	弱的敌人不会出现
リレミト	13	4	脱离迷宫
ラリホーマ	15	3	敌 1 体睡眠
ザメハ	17	2	治疗我方全体的睡眠状态
マホステ	19	2	对我方 1 人魔法无效化
アストロン	21	2	对我方全员攻击无效,但无法行动
イオラ	23	8	敌全体约 60 伤害
ライデイン	25	4	敌 1 体约 80 伤害
ベホマ	27	6	我方 1 人 HP 全回复
ザオラル	28	8	一半几率复活我方一人且体力 50%回复
ベホマズン	32	20	我方全体 HP 全回复
ギガデイン	34	15	敌全体约 200 伤害
ミナデイン	37	全员 15	敌 1 体约 350 伤害
パルプンテ	39	20	随机效果的咒文
ギガソード	50	15	敌 1 体约 280 伤害

クリフト

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
ホイミ	1	2	回复我方 1 人约 30HP
スカラ	5	3	提高我方 1 人的防御力
マヌーサ	6	4	敌 1 体物理攻击命中率下降
キアリー	8	2	我方 1 人中毒状态治疗
マホトーン	12	3	封印敌单体咒文名称
スクルト	14	4	我方全员防御力上升
ベホイミ	16	4	回复我方 1 人约 75HP
ザキ	18	4	敌 1 体即死
ザオラル	21	8	一半几率复活我方一人且体力 50%回复
ザラキ	24	7	敌单体即死
ベホマ	27	6	我方 1 人 HP 全回复
ベホマラー	30	10	我方全体回复 75HP
ザオリク	33	15	复活我方 1 人且体力全回复

ブライ

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
ヒャド	初期	2	敌 1 体约 13 伤害
ルカニ	3	3	敌 1 体的防御力下降
ラリホー	5	3	敌人单体睡眠
リレミト	8	4	脱离迷宫
マホカンタ	8	4	咒文反射(回复、辅助咒文同样反射)
ルーラ	9	4	瞬移到去过的城镇
ヒャダルコ	12	5	敌单体约 40 伤害
ピオリム	14	3	我方全员速度上升
インパス	15	3	调查宝箱情况,蓝色为宝物,红色为敌人,黄色为金钱
ラナルータ	17	12	更改昼夜
バイキルト	19	6	我方 1 人的攻击力变成两倍
ルカナン	21	4	敌单体的防御力降低
レミラーマ	23	2	使当前范围内的宝物发光
マホトラ	25	0	吸收敌单体的 7 点 MP
ヒャダイン	27	8	敌全体约 70 伤害
メダパニ	30	5	敌 1 体混乱
マヒャド	32	11	敌单体约 100 伤害

トルネコ

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
しのびあし	初期	0	遇敌率降低
タカのめ	3	0	调查城镇附近的迷宫
たからのおい	5	0	所在空间的宝物数量
くちぶえ	7	0	直接遇敌

マーニャ

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
メラ	初期	2	敌 1 体约 11 伤害
ルカニ	3	3	敌 1 体的防御力下降
ギラ	7	4	敌单体约 20 伤害
ルーラ	8	4	瞬移到去过的城镇
リレミト	9	4	脱离迷宫
イオ	11	5	敌全体约 20 伤害
ベギラマ	14	6	敌单体约 35 伤害
マホトラ	16	0	吸收敌单体的 7 点 MP
メラミ	19	4	敌 1 体约 80 伤害
トラマナ	21	2	沼泽的毒伤害无效化
イオラ	23	8	敌全体约 60 伤害
ベギラゴン	27	10	敌单体约 100 伤害
ドラゴラム	30	18	召唤龙对敌人全体攻击
メラゾーマ	33	10	敌 1 体约 180 伤害
イオナズン	36	15	敌全体约 140 伤害

ピサロ

咒文名称	习得等级	消耗 MP	效果
ベホマ	初期	6	我方 1 人 HP 全回复
ベホマラー	初期	10	我方全体回复 75HP
マヒャド	初期	11	敌单体约 100 伤害
イオナズン	初期	15	敌全体约 140 伤害
ルカナン	初期	4	敌单体的防御力降低
ドラゴンぎり	初期	0	对龙族敌人物理攻击 1.5 倍伤害
まじんぎり	初期	0	会心一击,伤害 2 倍左右
ムーンサルト	初期	0	敌全体伤害
ルーラ	初期	4	瞬移到去过的城镇
リレミト	初期	4	脱离迷宫
トラマナ	初期	2	沼泽的毒伤害无效化
トヘロス	初期	4	弱的敌人不会出现
ラリホーマ	初期	3	敌 1 体睡眠
バイキルト	36	6	我方 1 人的攻击力变成两倍
ザオリク	38	15	复活我方 1 人且体力全回复
メタルぎり	40	0	对メタル系(攻击只掉 1HP 的敌人)敌人物理攻击 1.5 倍伤害
ザラキーマ	42	15	敌全体即死
しんくうは	44	0	敌全体伤害
いてつくはどう	46	0	消除敌全体的辅助效果
ドラゴラム	49	18	召唤龙对敌人全体攻击
ジゴスパーク	53	20	敌全体约 250 伤害
マダンテ	60	全部	敌全体 3 倍 MP 的伤害

流程攻略

世界地图



序章

山奥の村

▲过桥发生剧情，来到地下室。
▲和シンシア对话。
▲前往地图左下主角的家和父亲对话。
小提示：踢罐子，里边会有不少道具。

第一章 王宮の战士たち

バトランド

宿屋：每人 4G

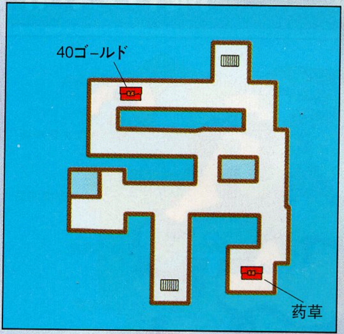
道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20

武器屋		
名称	攻击力	价格
こんぼう	+7	30
どうのつるぎ	+12	100
せいなるナイフ	+14	200
くさりがま	+20	550

防具屋		
铠甲		
名称	防御力	价格
かわのよろい	+12	180
くさりかたびら	+18	350
盾		
名称	防御力	价格
かわのたて	+4	90
うろこのたて	+7	80
头盔		
名称	防御力	价格
かわのぼうし	+2	65
きのぼうし	+6	120

▲在周围练练级，赚的钱购买武器、防具，再带上几个药草之后前往西北方向的イムルへの洞窟。

イムルへの洞窟



▲迷宫较简单，到 LV5 左右到北边的入口即可。
▲出洞窟后想东边的イムル进发。

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
1	スライム	8	0	9	5	3	1	2	やくそう
2	おおみみず	11	0	10	6	2	3	6	やくそう
3	エアラット	14	0	11	2	7	3	7	やくそう
4	はさみくわがた	9	0	9	5	3	1	4	やくそう
8	ホイミスライム	16	255	13	8	12	7	11	やくそう

イムル村

宿屋：每人 6G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20

武器屋		
どうのつるぎ	+12	100
せいなるナイフ	+14	200
クロスボウ	+18	350
くさりがま	+20	550
てつのやり	+38	880

防具屋		
铠甲	防御力	价格
くさりかたびら	+18	350
せいどうのよろい	+25	700
てつのよろい	+30	1200
盾		
うろこのたて	+7	180
てつのたて	+12	650
头盔		
きのぼうし	+6	120

▲从教会旁边的入口，进入地下牢和アレクス对话。
▲原路回到バトランド和西南民家里的フレア。
▲再次回到イムル的地下牢就会自动发生剧情。
小提示：记得购买武器防具店里出现的新装备。

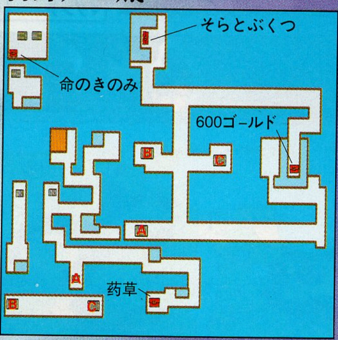


▲进入村东南角的森林的秘密入口，森林不大，入口就在森林中。
小提示：出城后向南走 4 格，向东走 4 格就能到。

イムル东边秘密森林

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
18	スライムベス	10	0	9	5	3	2	5	やくそう
22	ミノーン	16	0	8	22	8	5	18	キメラのつばさ
47	とんがりあたま	14	0	13	13	7	7	11	どくけしそう
51	ヘルビートル	20	0	27	29	10	16	21	こんぼう
52	がったいスライム	40	0	0	30	15	3	1	やくそう
53	キングスライム	150	2	40	24	17	100	150	ふしぎなきのみ
59	しびれだんびら	30	0	40	30	16	25	18	まんげつそう
173	いどまねき	120	0	75	70	65	350	100	まもりのルビー

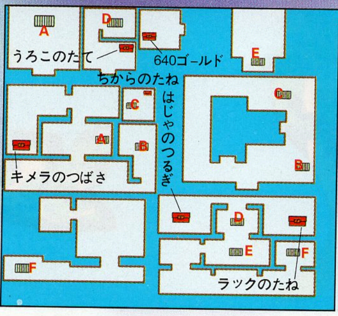
古井戸の底



▲进入水井，和ホイミン对话后ホイミン加入队伍。
▲迷宫深处的宝箱中获得“そらとぶくつ”。
▲离开该迷宫，在世界地图使用“そらとぶくつ”来到湖の塔。

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
8	ホイミスライム	16	255	13	8	12	7	11	やくそう
7	きりかぶおばけ	21	0	18	8	1	7	13	やくそう
9	キラースコップ	16	0	19	15	10	9	10	ちからのたね
10	みならいあくま	17	2	16	10	7	11	13	ひのきのぼう

湖の塔



▲1 层可以入手はじゃのつるぎ立刻装备，在地下 1 层回复点回复。
▲地下一层 同ピサロのてさき、おおめだま战斗。

BOSS 战：ピサロのてさき
ピサロのてさき有 250 的 HP，先干掉おおめだま，再全力解决ピサロのてさき，只要之前的装备都拿到了，打这个 BOSS 就没有太大的困难。

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
8	ホイミスライム								
11	リリパット	21	3	26	20	20	13	15	ぬののふく
12	ダックスビル	22	3	25	18	12	14	10	かわのたて
13	ベビーマジシャン	33	2	17	24	14	18	20	やくそう
14	ピクシー	29	3	26	22	15	16	20	すばやさのたね
15	おおにわとり	31	0	28	22	18	20	9	やくそう
16	おおめだま	42	0	29	32	20	27	40	やくそう
boss									
195	ピサロのてさき	250	255	52	36	16	73	60	无

イムル

▲回到イムル村后，小孩子们得救了。

バトランド城

▲经过洞窟回到バトランド城和国王对话会获得经验值，本章结束。
小提示：到第五章是不会継承金钱的，将手里的钱都换成装备放在身上吧。

第二章 おてんば姫の冒険

サントハイム

▲和王旁边的ブライ对话。
▲在一层有女神像的房间和クリフト对话。
▲和一层的两个门卫对话。
▲到三层调查アリーナ的房间右边墙壁的机关。
小提示：房间柜子里的羽根帽子不拿白不拿。
▲下落后ブライ，クリフト加入队伍。
小提示：在外围地图练级，推荐一直练到可以买起サラン小镇最好的装备再走。
▲离开サラン向东北方向テンペ前进。

テンペ

宿屋：每人 3G

道具屋（打败 BOSS 之后出现）		
道具		
名称	效果	售价
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
武器		
せいなるナイフ	14	200
クロスボウ	18	350
铠甲		
かわのよろい	12	180

boss

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
196	カメレオンマン	40	6	28	28	50	136	60	いのちのきのみ

▲到村子右边的房间和村长对话。
▲到教会和神父对话后选择はい后进入轿子。

BOSS 战：あばれこまいぬ×2、カメレオンマン
先集中攻击两个 HP 不多的あばれこまいぬ，クリフト专心负责体力回复，冰魔法对他有时无法命中，推荐等级 LV5 以上。

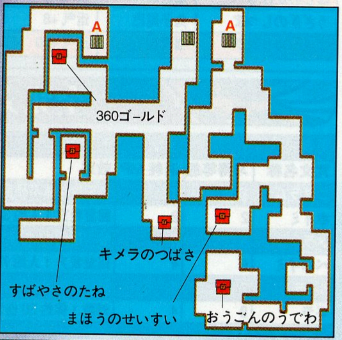
小提示：战斗胜利后推荐给ブライ买一把攻击 18 的クロスボウ。
▲从村子上方出门，往东北走到フレノール町。

フレノール町

道具		
名称	效果	售价
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
铠甲		
名称	防御力	售价
くさりかたびら	18	350
せいどうのよろい	25	700
头盔		
名称	防御力	售价
きのぼうし	+6	120

▲到 2 层宿屋触发情节，从左边出房间看到人已逃走。
小提示：宿屋二楼右上角房间柜子里可取得盔甲ぬののふく
▲和村子右下旁边有小狗的小孩对话。
▲出村到南边的山洞 2F 取得黄金のうでわ。

フレノール町南山洞



编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
24	あばれうしどり	20	0	22	12	10	7	17	ちからのたね
31	おにこぞう	25	3	26	24	21	18	36	せいすい
32	とさかへび	31	4	31	28	18	18	25	はねぼうし
35	かまいたち	41	4	29	31	40	32	34	クロスボウ
36	ポイズンリザード	34	0	35	32	15	18	21	どくけしそう
37	はえおとこ	34	3	31	34	17	35	47	まほうのせいすい
38	ひとくいサーベル	29	0	35	30	17	30	46	どうのつるぎ
39	プテラノドン	41	8	28	24	19	36	50	すばやさのたね
40	ドラゴンバタフライ	47	3	36	20	25	38	60	キメラのつばさ
41	スペクテット	35	6	30	30	21	31	62	かわのぼうし

▲夜晚到フレノール町左边的墓地交出黄金のうでわ，获得とうぞくのカギ。
小提示：武器店开店，可以购买些武器。
▲向山洞西南方向前进来到沙漠のバザー

沙漠のバザー

宿屋：每人 6G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30

武器屋		
名称	攻击	价格
クロスボウ	+18	350
くさりがま	+20	550
どくがのナイフ	+24	750
てつのやり	+28	880
ホーリーランス	+33	1250

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
かわのよろい	+12	180
くさりかたびら	+18	350
せいどうのよろい	+25	700
盾		
かわのたて	+4	90
うろこのたて	+7	180
头盔		
きのぼうし	+6	120

▲和绿洲中央的士兵对话，出村子使用キメラのつばさ回到サントハイム。

サントハイム

▲在国王的房间和大臣对话。
▲到公主房间从右边下楼，进后门，和老头头对话。
▲出城来到旁边的村庄サラン。

サラン



▲到教会二层和マロ-ニ对话。

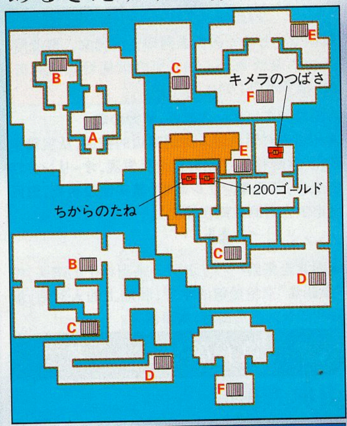
▲出村用キメラのつばさ回到さぼくのバザ-。

さぼくのバザ-

▲和道具店的老板对话(走到旁边对话,正面对话会进入商店菜单)。

▲出村往大地图左下走进入あるさえずりの塔。

あるさえずりの塔



1	スライム
2	おおみみず
4	はさみくわがた
7	きりかぶおばけ

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
5	バブルスライム	12	0	11	9	8	6	8	どくけしそう
6	いたずらもぐら	10	0	10	6	5	2	4	やくそう

▲到第5层的发光处入手"さえずりのみつ",这里可以将等级提升到LV10左右。

▲在屋顶使用キメラのつばさ回到サントハイム。

サントハイム

▲对着国王使用"さえずりのみつ"。

▲经过沙漠のバザ- 东边的小桥来到エンド-ル。

エンド-ル

宿屋:每人6G

道具屋		
名称	效果	价格
道具		
やくそう	HP小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30
头盔		
きのぼうし	+6	120

武器屋		
名称	攻击	价格
くさりがま	+20	550
どくがのナイフ	+24	750
てつのやり	+28	880
ホ-リ-ランス	+33	1250
せいぎのそろばん	+35	1600

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
くさりかたびら	+18	350
せいどうのよろい	+25	700
てつのよろい	+30	1200
てつのまえかけ	+32	1500
盾		
うろこのたて	+7	180
てつのたて	+12	650

boss									
编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
197	ベロリンマン	55	255	40	60	75	0	0	やくそう

▲和国王和王后对话。

小提示:在城外练级,经常会遇到经验值1350的金属史莱姆,推荐等级LV13。



▲到王宫两旁的门进入来到斗技场,战斗前先购买足够的体力回复放在主角身上,每次战斗结束后选择第一项补充体力。第一场战斗以后每次战斗胜利都能获得HP小回复的药草,最后一个怪物ベロリンマン打中正体才能造成伤害。

小提示:在进入战斗之前在道具屋里可以买到公主的好武器てつのツメ,要1500G,装上后战斗会轻松很多。

▲出城时遇到消失的士兵。

サントハイム

▲回到サントハイム城,前往2层、3层之后,离开サントハイム城本章结束。

第三章 武器屋トルネコ

レイクナバ

宿屋:每人10G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25

武器屋		
名称	攻击	价格
こんぼう	+7	30
どうのつるぎ	+12	100
せいなるナイフ	+14	200

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
たびびとのふく	+7	70
かわのよろい	+12	180
くさりかたびら	+18	350
せいどうのよろい	+25	
盾		
かわのたて	+4	90
头盔		
かわのぼうし	+2	65

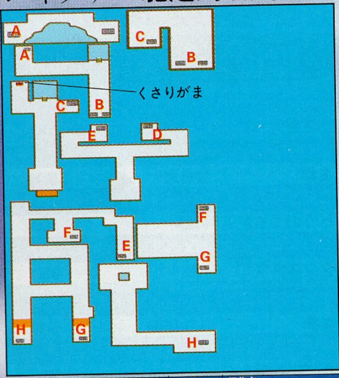
▲醒来后房间的柜子里就能入手皮の帽子。从防具屋的后边进入,到二楼能拿到皮盾。

▲将村子右上房间外的老头推到教会门口可以得到8G的报酬,可以每天反复做。

▲到武器屋和老板干活赚钱,只需接待客人即可,不想做了就去楼下找老板结账。

小提示:现在的首要任务就是尽快赚钱让主角有足够的钱购买武器,可以反复做推老头的任务,回家和妻子对话就能经过一天并回复体力(还能得到妻子做的料理)。先买最初级的武器,在村外打怪,获得的装备能装的装不能装的卖,直到将村子中所有能装的装备都买好,并带上足够的药草后再向洞窟进发。

レイクナバ北边的洞窟



编号	怪物名	编号	怪物名
1	スライム	5	バブルスライム
2	おおみみず	6	いたずらもぐら
4	はさみくわがた	7	きりかぶおばけ

▲B2层需要调查开关放水将主角冲过水沟。

▲B4层引着石头顺时针绕圈,就能将石头引到H点。

▲B5层将岩石推到开关旁,取走てつのきんこ后将岩石推到开关上就可以离开了。

迷路村落

道具屋		
名称	效果	价格
道具		
やくそう	HP小回复	8
武器		
はがねのつるぎ	+40	10

▲向上走进入村子,はがねのつるぎ这剑虽然便宜才10块钱,但在宿屋一觉醒来就会变成木棍。睡觉后就能离开这里的迷宫了,这和情节无关。

▲向南走来到ボンモ-ル。

ボンモ-ル

宿屋:每人10G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25

武器屋		
名称	攻击	价格
どうのつるぎ	+12	100
クロスボウ	+18	350
くさりがま	+20	550
てつのやり	+28	880
はがねのつるぎ	+40	2000

▲和王宫内的リック王子对话。

▲来到地下牢,不要让士兵发现,和右边牢狱里的囚犯对话,送给他一个キメラのつばさ(可以在道具店里购买)。

▲夜里到武器屋后边和リック王子对话后获得"王子の手紙"

レイクナバ

▲回到レイクナバ和狗窝旁的トム的儿子对话。

迷路村落

▲向南走和村长对话,选择第一项后入手"はがねのよろい"

▲在ボンモ-ル城内收购防具的人那里买装备时选择いいえ,价格会在2000~4000G之间浮动,等价格满意就卖出去。

レイクナバ

▲回到村子和トム的儿子对话,把狗还给他。

ボンモ-ル

▲向南走来到王宫和国王对话。

▲经过城南边修复的桥梁来到エンド-ル。

エンド-ル

▲在モニカ公主面前使用"王子の手紙"后入手"王の手紙"。

小提示:左下的空的商店可以花35000G购买,现在没这么多钱先不管。

ボンモ-ル

▲回该城王宫中在国王面前使用"王の手紙"。

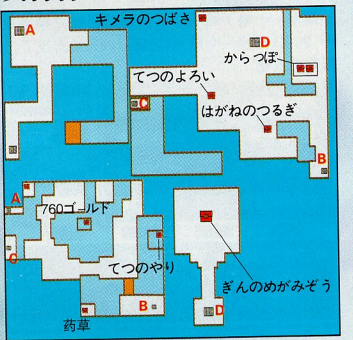
エンド-ル

▲和国王对话。

▲宿屋二楼可以花600G雇佣ロレンス5天,教堂外面花400G雇佣スコット5天,到东北方向的女神像の洞窟中入手"银の女神像"。

小提示:中途还会遇到一个山洞,该山洞中的老人说开出新的道路需要60000G,先不管继续向北走。

女神像の洞窟



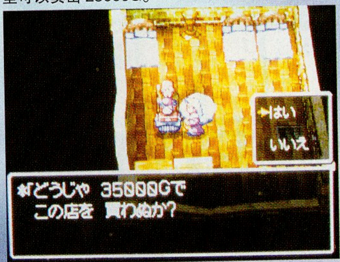
编号	怪物名	编号	怪物名
12	ダックスビル	36	ポイズンリザード
15	おおにわとり	37	はえおとこ

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
28	サンドマスター	30	0	30	3	24	22	27	ぬののふく
34	きゅうけつこうもり	25	3	25	22	14	11	23	すばやさのたね
44	メタルスライム	4	12	20	1023	50	1350	5	きんのかみかざり
45	エレフローバー	28	0	22	16	10	14	18	おどりこのふく

▲按下B2阶的开关,从C点来到B3阶。

エンド-ル

▲洞窟入手的银の女神像在东北民家二层的那里可以卖出25000G。



▲到左下的房间,和二楼的老头对话花35000G买下该房间做为自己的商店。

小提示:钱不够就把在洞窟打出来的武器和防具全部卖了。买下商店后就可以把不用的装备放到店里,大叔的老婆会以2倍的高价卖出。

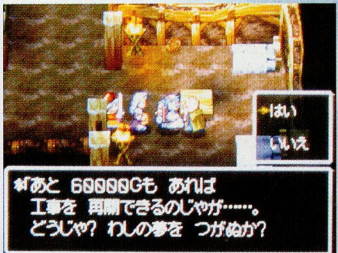
▲和国王对话后准备はがねのつるぎ×6、てつのよろい×6。

小提示:はがねのつるぎ(2000G)可以在ボンモ-ル城的武器店中购买。てつのよろい(1200G)可以在エンド-ル城的防具店中购买,其实还有一种更简单的方法,就是到东北方向的女神像の洞窟,来回刷敌人,很快就能入手6个はがねのつるぎ、6个てつのよろい,连购买装备的19200G都可以省了。

▲将入手的6个はがねのつるぎ、6个てつのよろい交给1F的东北角的士兵手里,他会给你

60000G 的奖励。

ブランカへの洞窟



▲前往エンド－ル城东北角的ブランカへの洞窟，来到之前有老头叫嚣着要 60000G 才开工的地方，去给他 60000G 让他干活。

▲再次进入洞窟和老头对话。

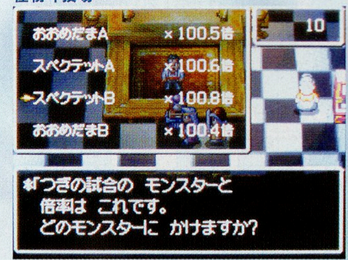
エンド－ル

▲向南回エンド－ル城到左下房间和妻子对话。

▲到宿屋地下赌场玩玩，回到エンド－ル左下房间再次和妻子对话。

小游戏——地下赌场： 首先到柜台前兑换游戏币，200G 兑换一个币，然后就可以开始游戏了。

怪物斗技场



赌场中共有三个小游戏，左边的是怪物斗技场，规则非常简单，每场战斗出场几个怪物，互相搏斗，最后谁留下来就算谁胜利。一般战力越强的怪物赔率越低，但也不见得战力强就能赢，还是有很大的运气因素，第一次最高下注 50 个游戏币，赢了之后老板会问你是否继续下一场，选はい的话就会将上次赢到的所有币押到下一场的怪物身上，如果选いいえ，则会将赢的币交给你，但下次只能重新开始，一次最高押 50 个币。如果想要赌大的，连续下注才是唯一的办法。

扑克牌



首先选择押的币数量，第一次最高押 10 个币，开始后发给你 5 张牌，牌面有数字和图案。之后有一次换牌的机会，选择你想要留下的牌，其他换掉。换完之后开牌，根据数字和图案来决定你有没有中奖，奖项和奖金都在上屏显示着。如果中奖了，老板会问你是否想要翻倍，选择はい的话，老板会翻开第一张牌，你在剩余四张牌中选一张，你选的牌比第一张大的话，就可以翻倍，否则之前的币就全部没了。

老虎机



这个大家都玩过吧，按上键押注，最大押 5 个币，押得越多赢得机会越大，转到的奖励在上屏都显示着，接下来就看运气吧。

ブランカへの洞窟

▲出城向东北方向来到ブランカへの洞窟后，新通路出现一直走到右边的尽头本章结束。

第四章 モンバーバラの姐妹

モンバーバラ

宿屋：每人 3G

武器屋		
名称	攻击力	价格
こんぼう	+7	30
どうのつるぎ	+12	100
せいなるナイフ	+14	200
クロスボウ	+18	350

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
たびびとのふく	+7	70
きぬのローブ	+10	110
かわのドレス	+14	250
头盔		
かわのぼうし	+2	65
ヘアバンド	+5	110
道具		
やくそう	HP 小回复	8

▲第二天醒来后准备前往モンバーバラ以北的コ－ミズ村。

小提示：两姐妹实力较弱，推荐在外边升级买些装备。剧场后台的坛子打破可以得到增加力量的道具，柜子里有一件衣服きぬのローブ。

コーミズ

宿屋：免费

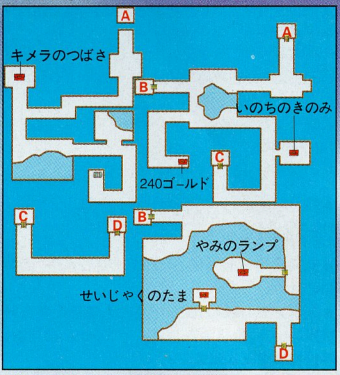
道具屋		
名称	效果	价格
道具		
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
铠甲		
かわのドレス	+14	250
头盔		
はねぼうし	+8	280
武器		
くさりがま	+20	550

▲这里的民家可以拿到皮の盾，在门口有狗的房间内可取得增加 MP 最大值的ふしぎなきのみ，调查村子的墓碑可以入手 HP 最大值增加的いのちのきのみ。

▲在宿屋免费休息后，向コ－ミズ西边的洞窟前进。

コーミズ西の洞窟

▲向コ－ミズ西走过桥来到洞窟，推荐进入等级 LV5 以上。



编号	怪物名
10	みならいあくま

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
19	つちわらし	13	0	13	8	5	4	10	やくそう
23	おばけキノコ	19	0	19	15	10	6	15	やくそう
26	メラゴ－スト	12	2	11	12	8	6	16	せいすい
48	いしにんぎょう	15	3	17	15	5	12	17	まほうのせいすい
49	つかいま	20	3	20	17	12	15	28	木のぼうし
50	メイジももんじゃ	25	3	30	30	17	18	30	かわのぼうし

▲在 B4 层和オ－リン对话后他会加入队伍。 入手やみのランプ、せいじゃくのたま（BOSS 战中将会用到）。

▲之后向コ－ミズ东北方向的ハバリア前进。

ハバリア村

宿屋：每人 6G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30

武器屋			
名称	攻击	价格	
くさりがま	+20	550	
てつのおうぎ	+22	620	
どくがのナイフ	+24	750	
ホ－リ－ランス	+33	1250	
どくばり	+0	1300	一定几率即死

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
かわのドレス	+14	250
けがわのコ－ト	+22	600
てつのよろい	+30	1200
盾		
かわのたて	+4	90
うろこのたて	+7	180
头盔		
はねぼうし	+8	280

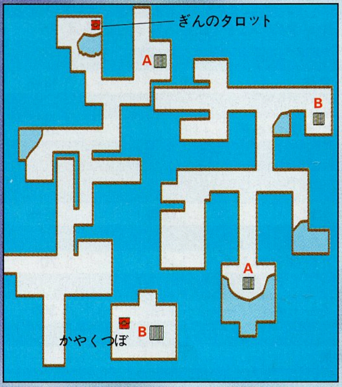
▲买点装备，换上这里的装备对以后的战斗有很大的帮助，可以在村外练级赚钱。

▲出ハバリア向西走来到アッテムト。

アッテムト

▲进入村子后边的矿山。

アッテムト矿山



编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
54	エビルハムスタ－	35	0	38	28	30	43	18	やくそう
55	ベロベロ	43	4	32	30	15	28	61	ひのきのぼう
57	とらおとこ	50	0	54	32	20	30	50	たびびとのふく
58	ひとつめピエロ	36	3	31	30	16	27	52	いのちのきのみ
60	さまようたましい	40	0	20	35	1	20	28	せいすい
61	バンプドック	38	6	40	29	28	36	24	せいなるナイフ
62	メタルスコ－ピオン	42	0	50	50	25	59	38	うろこのたて
63	ド－ド－どり	52	0	47	40	26	50	51	はねぼうし
64	ベビ－サラマンダ－	40	0	42	26	27	59	58	やくそう
65	デビルプラント	37	3	39	40	15	40	34	ラックのたね

▲在 B2 层入手かやくつぼ。

▲向东回到ハバリア村以南的キングレオ城。

キングレオ

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
198	バルザック	300	255	52	38	22	500	0	无



▲进入城门右边的门，在大臣房间左边的通道的墙壁处使用かやくつぼ（如图所示）。

▲向东回到ハバリア村以南的キングレオ城。跟着大臣走，看到他打开墙壁的机关，调查该机关进入密室，和国王对话后和バルザック战斗。

BOSS 战：バルザック
使用せいじゃくのたま封印它的咒文，再使用ルカニ降低 BOSS 的防御力就能轻松将其击败，推荐等级 LV10。

▲随后和キングレオ战斗，剧情必败。

▲和老人对话后进入房间南边的密道，从宝箱中获得"乘船卷"。出来时被士兵发现，オ－リン会挡住士兵，离开キングレオ城（其实他没有死，返回城市就会看到他倒在地上）。

ハバリア村

▲向北走来到ハバリア村，来到村子的码头，将"乘船卷"交给船前的水手，和船上的人对话，最后和船长对话后出港，本章结束。

第五章 导かれし者たち

山奥の村

▲和村北的父亲对话，回家和母亲对话发生情节，入手怪物图鉴。

▲出村向南边的きこりの家前进。

きこりの家

▲柜子里可以得到一件当前不错的防具，在这休息一晚后，向きこりの家南边的ブランカ进发。

ブランカ

宿屋：每人 3G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25

武器屋		
名称	攻击	价格
こんぼう	+7	30
どうのつるぎ	+12	100
せいなるナイフ	+14	200

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
かわのよろい	+12	180
くさりかたびら	+18	350
盾		
かわのたて	+4	90
うろこのたて	+7	180
头盔		
かわのぼうし	+2	65
きのぼうし	+6	120

ブランカ周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
1	スライム	26	メラゴ－スト
4	はさみくわがた		

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
17		キリキリバッタ	8	0	8	5	8	1	2	やくそう
20		みみとびねずみ	11	0	11	6	9	3	5	かわのぼうし
27		テベロ	25	0	21	20	15	15	25	かわのたて

▲和国王对话，然后从ブランカ西南方向的洞窟走到エンド-ル，路上可以中奖得到 2000G。

エンド-ル

エンド-ル周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
3	エアラット	7	きりかぶおばけ
5	バブルスライム	19	つちわらし

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
46		ももんじゃ	10	0	10	6	5	3	8	やくそう

▲教会前花 10 块钱让ミネア占卜后她会加入。

▲到宿屋下边的赌场和マ-ニヤ对话她会加入。

小提示：トルネコ的商店变成了银行。

▲原路返回ブランカ，向东南方向的沙漠の宿屋前进。

沙漠の宿屋

沙漠の宿屋北边怪物

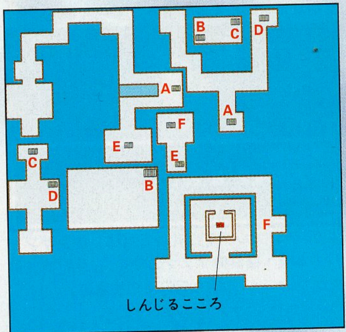
编号	怪物名	编号	怪物名
11	リリパット	27	テベロ
14	ピクシ-	28	サンドマスタ-
15	おおにわとり	58	ひとつめピエロ
16	おおめだま		

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
33		さそりア-マ-	40	0	33	42	9	38	44	かわのよろい
67		マンドレイク	30	0	44	34	15	26	17	ふしぎなきのみ

▲休息下后，向东北方向的里切りの洞窟前进。

小提示：进洞窟之前先在周边打怪提升主角等级，挣些钱后回城给主角买最好的装备，进入洞窟之后主角会落单一人。

里切りの洞窟



编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
34		きゅうけつこうもり	25	3	25	22	14	11	23	すばやさのたね
55		ベロベロ	43	4	32	30	15	28	61	ひのきのぼう
boss										
199		うらぎりこぞう	35	0	37	30	3	450	20	无

▲ミネア和マ-ニヤ会在中途掉落。

▲从 A 下去到 B1 层追着ミネア和マ-ニヤ，和ベロベロ×2 战斗。

▲掉落之后再次和ミネア和マ-ニヤ对话后和うらぎりこぞう×2、きゅうけつこうもり×2 战斗，うらぎりこぞう。

▲到 B2 层和ミネア和マ-ニヤ两人对话，选择第二项后两人回到队伍中。

▲推倒墙壁，在中央的房间内获得しんじるこころ后回到西南方向的沙漠の宿屋。

沙漠の宿屋

▲和ホフマン对话，他会加入，可以使用马车。经过南部的沙漠，向东南方向的アネイル前进。

沙漠宿屋南部怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
32	とさかへび	44	メタルスライム
33	さそりア-マ-	50	メイジももんじゃ

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
43		さまようよろい	54	0	45	43	25	55	49	くさりかたびら
56		ダ-クドリア-ド	28	5	28	38	18	25	30	木のぼうし
68		アロ-インプ	27	0	46	36	21	47	16	たびびとのふく
69		デザ-トゴ-スト	55	0	45	30	25	70	68	けかわのコ-ト

アネイル

宿屋 1:每人 4G

宿屋 2:每人 10G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30

武器屋		
名称	攻击	价格
クロスボウ	+18	350
くさりがま	+20	550
てつのおうぎ	+22	620
どくがのナイフ	+24	750
てつのやり	+28	880
ホ-リ-ランス	+33	1250

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
けがわのコ-ト	+22	600
せいどうのよろい	+25	700
てつのよろい	+30	1200
盾		
てつのたて	+12	650
头盔		
きのぼうし	+6	120
はねぼうし	+8	280

アネイル周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
16	おおめだま	39	プテラノドン
32	とさかへび	50	メイジももんじゃ
37	はえおとこ	68	アロ-インプ

▲在村子中间和一个戴头盔的人说话他会给你介绍村子里的设施，最后回到宿屋开店。

小提示：在墓碑前调查可得到加力量的道具，小宿屋的柜子里有皮盾，温泉的柜子里有小徽章。

▲拿拿村里的道具，前往南边的コナンベリ-。

コナンベリ-

宿屋:每人 6G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30

武器屋		
名称	攻击	价格
くさりがま	+20	550
どくがのナイフ	+24	750
てつのやり	+28	880
ホ-リ-ランス	+33	1250
はがねのつるぎ	+40	2000

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
せいどうのよろい	+25	700
てつのよろい	+30	1200
盾		
てつのたて	+12	650
头盔		
はねぼうし	+8	280
きんのかみかざり	+12	540

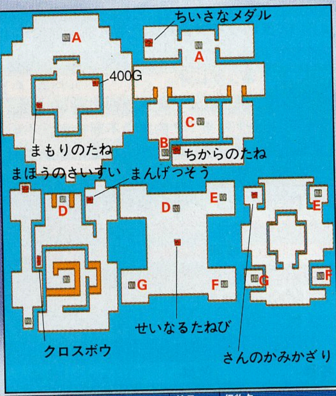
コナンベリ-周围怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
8	ホイミスライム	43	さまようよろい
28	サンドマスタ-	57	とらおとこ
35	かまいたち	63	ド-ド-どり
37	はえおとこ	68	アロ-インプ
39	プテラノドン		

▲这里有新的装备，买完之后直奔东边大灯台。

小提示：村子右上角的桶子打破有小徽章。

大灯台



编号	怪物名	编号	怪物名
8	ホイミスライム	44	メタルスライム
27	テベロ	57	とらおとこ
32	とさかへび	58	ひとつめピエロ
38	ひとくいサ-ベル	60	さまようたましい
39	プテラノドン	63	ド-ド-どり
43	さまようよろい	65	デビルプラント

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
30		コドラ	32	0	30	33	25	25	39	ホ-リ-ランス
42		がいこつけんし	52	8	49	45	27	53	54	てつのツメ
70		ほのおのせんし	75	8	65	60	36	110	52	ホ-リ-ランス
boss										
200		とうだいタイガ-	230	9	78	73	20	2000	350	无

▲1 层遇到トルネコ。

▲4 层中间的宝箱中入手火种"さいなるたねび"。

▲5 层中央发生 BOSS 战

BOSS 战： とうだいタイガ-、ほのおのせんし×2

先干掉左右两个ほのおのせんし，使用 HP75 回复魔法边回复边打。

▲5 层战斗胜利后在圣火台中央使用"さいなるたねび"。

▲使用道具キメラのつばさ返回コナンベリ-。

コナンベリ-

▲港口门口和トルネコ对话，他会加入队伍，乘船前往南边的ミントス。

ミントス

宿屋:每人 6G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30

武器屋		
名称	攻击	价格
てつのやり	+28	880
ホ-リ-ランス	+33	1250
はがねのつるぎ	+40	2000
はじゃのつるぎ	+45	3500
せいぎのそろばん	+35	1600

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
てつのよろい	+30	1200
てつのまえかけ	+32	1500
はがねのよろい	+35	2300
盾		
てつのたて	+12	650
头盔		
きんのかみかざり	+12	540
てつかぶと	+16	1100

ミントス周围怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
42	がいこつけんし	62	メタルスコ-ピオン
54	エビルハムスタ-	63	ド-ド-どり
61	バンプドック		

编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
71		マ-ジマタンゴ	43	10	40	53	20	45	30	まほうのせいすい

▲进村后ホフマン会离开队伍。

▲和宿屋 2 楼的ブライ对话后他会加入队伍。

小提示：宿屋 2 楼的罐子打破能得到增加智力的道具，村子右下角的罐子打破能得到小徽章，村子下面的木桶打破能得到增加防御力的道具，在井底调查可以得到小徽章。

▲白天和村中央的老头对话，第一次问题选择第二项，之后选第一项就能入手たからの地图。

▲买完装备后向东南方向的ソレッタ进发。

ソレッタ

宿屋:每人 8G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
まんげつそう	回复麻痹状态	30

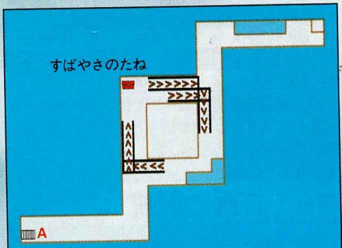
ソレッタ周围怪物

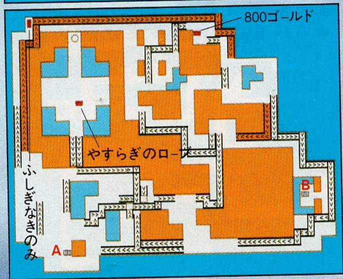
编号	怪物名	编号	怪物名
62	メタルスコ-ピオン	64	ベビ-サラマンダ-
63	ド-ド-どり	71	マ-ジマタンゴ

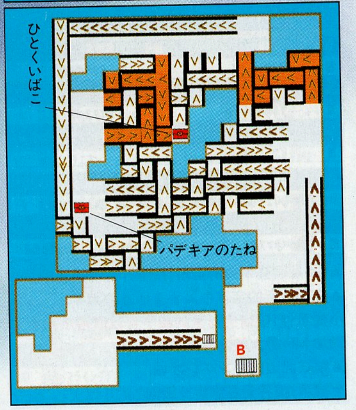
编号		怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
72		ブルホ-ク	52	6	43	55	26	49	39	てつのやり
73		ベビ-サタン	40	0	55	33	23	80	75	ラックのたね
74		コンジャラ-	38	8	40	49	30	70	31	ラックのたね

▲在菜地里和国王对话后前往ソレッタ南边的洞窟。

パデキアの洞窟







编号	怪物名	编号	怪物名
61	バンプドック	71	マージマタンゴ
64	ベビーサラマンダー	74	コンジャラー

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
75	じごくのよろい	58	0	63	63	24	77	76	てつのよろい
76	イエティ	75	0	65	35	25	85	38	けかわのコート
170	ひとくいばこ	100	0	140	55	62	150	25	くさりかたびら

▲根据地图上的提示就能找到出口。

▲B3 阶层按着地图上的路线就能到中央获得“パデキアのたね”。

▲回到北边的ソレッタ。

ソレッタ



▲和国王对话后入手パデキアのねっこ。

ミントス

▲离开ソレッタ回到西北方向的ミントス

▲到宿屋二层对躺着的クリフト使用刚刚得到的“パデキアのねっこ”。随后アリーナ、クリフト加入队伍。

コーミズ村

コーミズ周围怪物

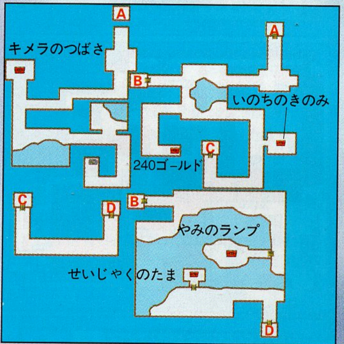
编号	怪物名
72	ブルホーク

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
29	ラリホービートル	23	6	22	18	10	12	15	まほうのせいすい
77	しりょうのきし	80	10	82	59	40	106	47	はがねのつるぎ
78	ミステリドール	40	255	42	40	30	37	300	きんのかみかざり
79	オックスベア	80	0	60	45	33	89	49	てつのまえかけ
80	ドラゴンパピー	67	0	64	40	34	96	50	くさりがま

▲乘船来到西大陆的コーミズ村（在大地图西南大陆），在エドガンの家地下和史莱姆对话，可以得知秘密研究所的事情。

▲前往コーミズ村西边的洞窟。

コーミズ西の洞窟



编号	怪物名	编号	怪物名
29	ラリホービートル	77	しりょうのきし
70	ほのおのせんし	78	ミステリドール
72	ブルホーク	79	オックスベア
73	ベビーサタン	80	ドラゴンパピー
75	じごくのよろい		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
81	しりょうつかい	100	10	54	30	55	200	54	てつのツメ
82	あくまのす	25	5	60	130	5	80	10	くさりかたびら
83	ベホマスライム	60	255	60	50	28	68	43	ふしぎなきのみ

▲B4 层调查中央的宝箱，按下开关出现通路。

▲在研究所的宝箱中入手まほうのカギ。

小提示：打破研究所里的罐子可以取得小徽章和增加 MP 最大值的道具。

▲前往北边的キングレオ城。

小提示：推荐先在洞窟升级到 LV18 以上。

キングレオ城

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
201	キングレオ	950	255	123	80	18	5100	0	はがねのよろい

▲到 1F 层和ライアン对话，进入密室随后和キングレオ战斗。

BOSS 战：キングレオ

BOSS 两次攻击，单体攻击伤害 50 左右，队伍带上两个回复 HP 的角色不断补血，小心 BOSS 的全体 HP50 的伤害的技能，因此要时刻保证队员体力在 50 以上。

▲胜利后和ライアン对话，他会加入队伍。

注：以下流程包含天空装备的分支，顺序不定，但我们强烈推荐按照本攻略逐一取得，顺便练级，以便应付之后的强力 BOSS。

スタンシアラ

宿屋：每人 7G

道具屋		
名称	效果	价格
どくけしそう	回复中毒状态	10
まんげつそう	回复麻痹状态	30
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
においぶくろ	敌人出现几率上升	150

武器屋		
名称	攻击	价格
はがねのつるぎ	+40	2000
はじゃのつるぎ	+45	3500
バトルアックス	+50	5500
りりょくのつえ	+55	2500

武器屋 2（晚上营业）		
名称	攻击	价格
バトルアックス	+50	5500
まどろみのけん	+60	8000

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
はがねのよろい	+35	2300
みかわしのふく	+28	3300
まほうのほうい	+35	4400
ドラゴンメイル	+45	5200
盾		
てつのたて	+12	650
头盔		
てつかぶと	+16	1100

スタンシアラ周围怪物

编号	怪物名
70	ほのおのせんし

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
85	ベンガル	100	4	73	32	36	115	62	けかわのコート
86	サイおとこ	70	0	88	100	22	126	39	バトルアックス
88	アイスコンドル	85	0	66	40	37	104	33	ちからのたね
89	キラーアーマー	64	5	80	75	30	120	58	はがねのよろい
90	ばくだんいわ	300	1	0	0	0	150	40	いのちのきのみ



▲乘坐小船来到世界地图左上方向的孤岛（靠岸位置请见图），进入スタンシアラ，和看守对话后他会把路让开，和国王对话，他要听笑话。

小提示：这里的武器和防具都不错，武器店到夜里才会经营。村子右上角的岛罐子打破可以得到一个小徽章，进入民房柜子里有一个小徽章，进王城之前老头的房间里可以得到一个增加力量的道具，从王城两边进入的房间柜子里有一个小徽章。

モンバーバラ

モンバーバラ周围怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
70	ほのおのせんし	80	ドラゴンパピー
73	ベビーサタン	81	しりょうつかい
77	しりょうのきし	82	あくまのす
78	ミステリドール		

▲前往モンバーバラ村，左下世界地图的大陆南端。

▲来到地下剧场，白天和バノン对话，他会加入，回到スタンシアラ。

スタンシアラ

▲在世界地图中，将バノン放在队伍的第一位，和スタンシアラ国王对话后入手てんくうのかぶと（防御力 +30）。

エンドール城

新增防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
みかわしのふく	+28	3000
やいばのよろい	+50	9800
はぐれメタルのよろい	+95	35000

▲使用キメラのつばさ回到エンドール城

▲从王宫两边的入口进入，在楼梯口旁边的墙上找到入口，可以进入エンドール城东南小屋可以入手ちいさなメダル，もろばのつるぎ（诅咒武器），ちからのたね。

小提示：东南角新开的防具屋里有好铠甲，但价格不菲。

▲夜晚躲过一楼的哨兵进入王宫国王的私人房间内的宝箱入手性感内衣：あみタイツ，ピンクのレオタード（国王这个变态，肯定没事儿就跟王后玩 SM）。柜子里可以入手はねぼうし，ちいさなメダル。

サラン镇

新增武器店		
名称	攻击	价格
武器		
どくばり	+0	1300
はがねのつるぎ	+40	2000
りりょくのつえ	+55	2500
バトルアックス	+50	5500
铠甲		
みかわしのふく	+28	3000
头盔		
てつかめん	+25	3500

▲サラン镇在スタンシアラ南边，在世界地图西北方向。

小提示：城里右上角新开的武器店有装备卖。

サントハイム

サントハイム周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
70	ほのおのせんし	82	あくまのす
78	ミステリドール	85	ベンガル
81	しりょうつかい	83	ベホマスライム

サントハイム城内怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
78	ミステリドール	83	ベホマスライム
81	しりょうつかい	85	ベンガル
82	あくまのす	86	サイおとこ

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
84	サブナック	80	8	80	55	38	125	81	どくけしそう
boss									
202	バルザック＋	500	255	150	100	28	6500	0	无

▲サントハイム在サラン镇旁边。

▲和国王对话后与バルザック战斗。

BOSS 战：バルザック

推荐等级 LV22，BOSS 的全体伤害 50 左右的技能很讨厌，选择 HP 高的队员，两人负责回复 HP，两人专门负责进攻。

▲下楼拿三个宝箱：あやかしのふえ、マグマのつえ（攻 +63）、ちからのたね

バトランドの城

バトランド周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
72	おおみみず	46	ももんじゃ
5	バブルスライム	78	ミステリドール
7	きりかぶおばけ		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
91	テラノザース	90	10	85	75	40	116	45	せいどうのよろい
92	ベレス	125	20	90	80	57	132	70	りりょくの杖
93	ボーンナイト	180	8	110	65	40	216	82	てつのやり

▲世界地图北大陆中央，第一章冒险的地方，先在 1F 拿六个宝箱。

▲和国王对话。

▲前往东边的ガーデンブルグ，需要乘船去，先到ガーデンブルグ旁边的イムルの村。

イムルの村

イムルの村周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
778	ミステリドール	92	ベレス
91	テラノザース	93	ボーンナイト

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
94	アークバッファロー	90	0	95	85	39	121	72	ちからのたね



▲宿屋睡觉后触发做梦情节。



▲ガーデンブルグ南端有岩石挡着，需要サントハイム城 1 楼获得マグマのつえ，在巨石前使用マグマのつえ，炸完之后记得把杖拿走。

ガーデンブルグ

宿屋：每人 8G

防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
かわのドレス	+14	250
おどりこのふく	+8	400
みかわしのふく	+28	3300
ピンクのレオタード	+38	6300
头盔		
きんのかみかざり	+12	540

ガーデンブルグ周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
88	アイスコンドル	93	ボーンナイト
91	テラノザース	94	アークバッファロー
92	ベレス		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
95	マンルースター	85	0	81	80	61	108	40	キメラのつばさ
97	はぐれメタル	5	255	65	1023	150	10050	10	しあわせのぼうし



▲一楼楼梯后边有隐藏入口，里边可以拿到アリ–ナ的新武器。

小提示：进城左边的房间有小徽章。

▲ガ–デンブルグ里全是女人(女儿国，唯一的男人是神父)，只有白天才能进入，和王宫 1F 教堂右边的房间的男子多次对话后，他会离开。

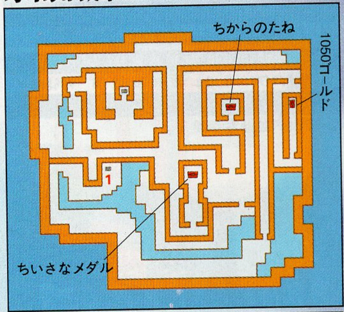
小提示：在他旁边的柜子里有增加智力的道具。

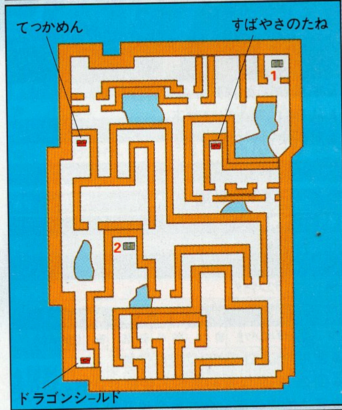
▲被带到女王面前时先选第二项再选第一项。

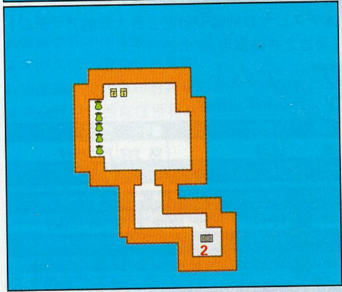
▲和女卫兵对话留下一个同伴(留个不是主力的就行了)。

▲出城来到东南角的盗贼洞窟。

东南洞窟







▲到最下层，遇到盗贼，和他两次对话进入战斗

小提示：盗贼房间左边的罐子里有小徽章，柜子里有装饰品しつぶうのバンダナ

BOSS 战：盗贼バコタ

他会不断提高防御力，推荐用マホト–ン魔法封印他的咒文，再用攻击魔法打他，他的 HP 在 1000 左右。

▲胜利后盗贼被女士兵抓走，回到西北方向的ガ–デンブルグ。

ガ–デンブルグ

▲和女王对话得到さいごのカギ，现在就能打开全世界所有的大门了。

▲到城堡地下入手“てんくうのたて”

注：下边是入手该钥匙能去的场所和拿到的道具一览。

イムルの村

入手道具	入手场所
ちいさなメダル	B1F牢屋ツボ

フレノールの南の洞窟

入手道具	入手场所
いかずちのつえ	B3F

レイクナバの町

レイクナバ周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
13	ベビ–マジシャン	44	メタルスライム
14	ピクシ–	50	メイジももんじゃ
28	サンドマスタ–		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
21	あばれこまいぬ	23	0	19	18	7	7	20	キメラのつばさ
25	ひとくいそう	17	0	21	16	4	7	18	やくそう
66	とくやずきん	17	0	21	18	10	18	16	どくけしそう

入手道具	入手场所
ちからのたね	武器屋 B1Fの宝箱
くさりがま	武器屋 B1Fの宝箱
こおりのやいば	武器屋 B1Fの宝箱

ボンモール城 & 城下町

入手道具	入手场所
うまのふん	城内 B1F 牢屋
いのちのきのみ	城内 B1F 牢屋
ちいさなメダル	城内 B1F 牢屋
ふしぎなきのみ	城内 B1F 牢屋

PS:多转动视角寻找罐子

ハバリアの町

入手道具	入手场所
ちいさなメダル	B1F 牢屋
ちからのたね	B1F 牢屋
ちいさなメダル	B1F 牢屋

ブランカ城

入手道具	入手场所
350G	城内 1F 宝箱
ちいさなメダル	城内 1F 宝箱
いのりのゆびわ	城内 1F 宝箱

コナンベリ–の町

入手道具	入手场所
みなごろしのけん	宿屋 2F 的宝箱

岛の老人の家

岛の老人の家周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
70	ほのおのせんし	88	アイスコンドル
85	ベンガル	89	キラ–ア–マ–
86	サイおとこ	90	ばくだんいわ

▲ハバリア北边孤岛老人之家的罐子里入手金币。

海边の村

海边の村周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
70	ほのおのせんし	88	アイスコンドル
85	ベンガル	89	キラ–ア–マ–
86	サイおとこ		

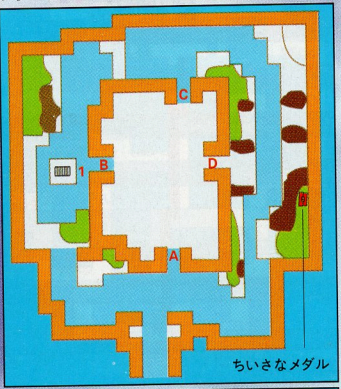
▲海边之村位于世界正西边大陆，水井下可以入手金币和あみタイツ。

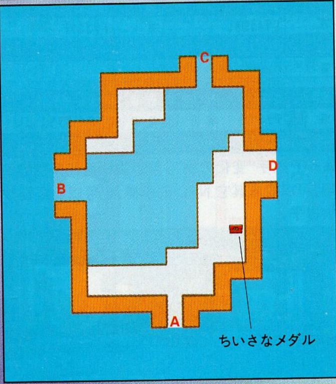


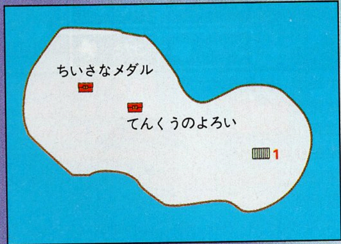
▲在海边之村的夜晚看到水中有漩涡的位置，白天调查那里会获得かわきの石，船白天会被冲走，可以以树木和海岸的形状为参照物。



海鸣りの洞穴







海鸣りの洞穴怪物

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
100	プレシオドン	380	0	125	50	30	135	57	きぬのロ–ブ
101	しにがみ	130	0	140	85	53	315	50	ゾンビメイル
102	ガオン	91	14	84	79	50	290	102	キラ–ピアス
103	はしりとかげ	114	36	98	40	74	270	81	すばやさのたね
104	ドラゴンライダ–	141	0	115	87	70	351	108	ちからのたね
105	マヒャドフライ	90	12	70	78	35	261	151	うまのふん
106	カロン	110	36	83	75	50	234	91	いのりのゆびわ
107	フェイスボ–ル	130	0	108	76	67	225	186	まんげつそう

▲海鸣洞窟在世界地图东北角落的山洞，迷宫不复杂，在 B2 的宝箱中获得てんくうのよろい。

ロザリ–ヒルの村

宿屋：每人 9G

道具屋		
名称	效果	价格
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
においぶくろ	敌人出现几率上升	150

武器屋		
名称	攻击	价格
バトルアックス	+50	5500
キラ–ピアス	+5	7500
まどろみのけん	+60	8000
ドラゴンキラ–	+90	15000

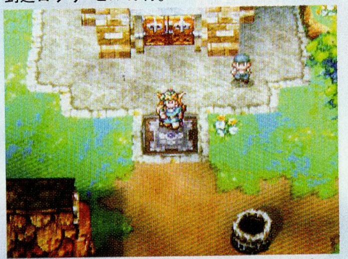
防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
はがねのよろい	+35	2300
みかわしのふく	+28	3000
まほうのほうい	+35	4400
盾		
てつのたて	+12	650
头盔		
てつかぶと	+16	1100

ロザリ–ヒルの村周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
91	テラノザ–ス	92	ベレス

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
196	グレ–トオ–ラス	120	0	112	75	40	128	54	せいぎのそろばん
98	ハンババ	90	0	109	79	30	144	76	まんげつそう
99	ドラゴニット	105	0	84	110	41	180	100	みかわしのふく
108	ブラッドソ–ド	114	3	89	68	49	180	80	はがねのつるぎ
boss									
203	ピサロナイト	1200	0	175	155	77	6800	0	せいじゃくのたま

▲从北部大陆的右下角河流里面开船进去，就能到达ロザリ–ヒルの村。



▲在高塔前不同颜色的地面上使用あやかしのふえ会进入地下道。

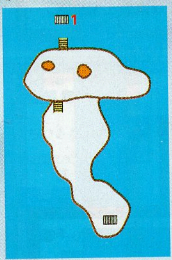
▲上楼梯在楼顶和ピサロナイト战斗

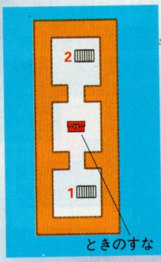
BOSS 战：ピサロナイト

可以使用静寂の玉封印它的咒文，优先杀掉它召唤出来的杂兵。

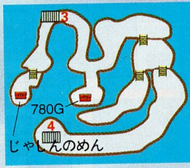
▲胜利后和ロザリ–对话。

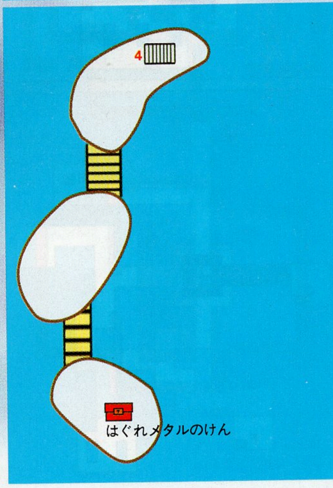
洸の流れる洞窟











泷の流れる洞窟周边怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
88	アイスコンドル	95	マンルースター
91	テラノザース	98	ハンババ
92	ベレス	99	ドラゴニット
93	ボーンナイト		

泷の流れる洞窟怪物

编号	怪物名
108	ブラッドソード

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
87	ミニデーモン	95	24	103	62	54	193	43	じゃしんのめん
186	フルスネイカー	130	3	85	63	38	170	124	きんのかみかざり
189	うずしおキング	100	6	74	120	42	180	84	みかわしのふく
190	バラクーダ	120	10	88	77	47	165	69	てつのおうぎ
192	ダゴン	300	0	75	30	30	208	98	いのちのきのみ
193	レイギガース	98	0	110	70	62	221	100	てつのたて

▲具体位置在ロザリ–ヒルの村东边，从地图东大陆的右海岸登陆，就能进入，具体位置参照世界地图。



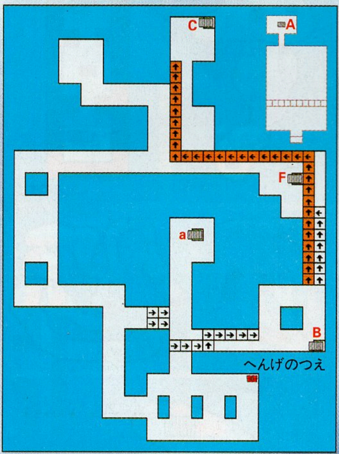
▲海边之村入手的かわきの石在这里派上了用场，在入口使用かわきの石就会出现新的通道。

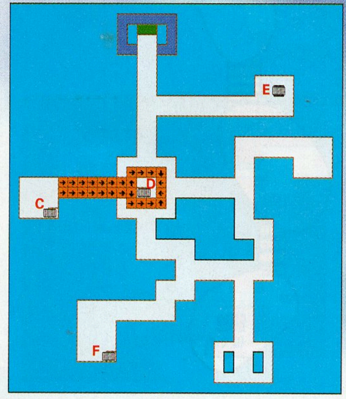
▲宝箱可以得到じゃしんのめん。防御力极高的头盔，装上附带混乱效果，代价是装上该装备的角色会无差别攻击。

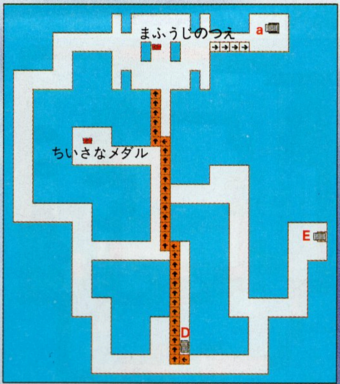
▲B3 宝箱入手攻 +130 “はぐれメタルのけん”。

▲然后前往エンド–ル城以南的王家の墓。

王家の墓







王家の墓怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
77	しりょうのきし	99	ドラゴニット
97	はぐれメタル	108	ブラッドソード
98	ハンババ		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
109	テラノバット	98	0	115	72	43	187	74	キメラのつばさ
110	ビビンバー	100	6	120	70	57	211	88	しゅくふくの杖

▲B1F 入手“变化の杖”。可以变化队伍角色的外型，可以变成其它 NPC 的模样，也可以变成怪物的样子。



小提示：到目前为之最为适合练级的地点出现，这里遇到金属はぐれメタル，HP 只有 4，经验值却有 10050，金属はぐれメタル在这里出现的几率是最高的，在一回合内它攻击的话该回合就无法逃跑，这样就增加了击倒它的机会，更方便的是 B2F 还有回复体力的地方。笔者在这里从 LV30 练到了 LV40，这个级别即便是对付最终 BOSS 也足够了。

▲乘船前往ミントス西南方向的岛上的リバ–サイドの村。

リバ–サイドの村

宿屋:每人 10G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25

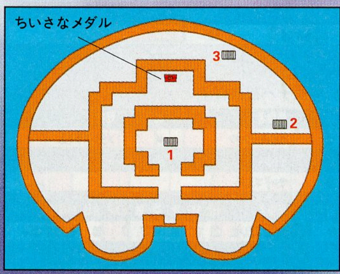
武器屋		
名称	攻击	价格
バトルアックス	+50	5500
まどろみのけん	+60	8000
ドラゴンキラ–	+90	15000

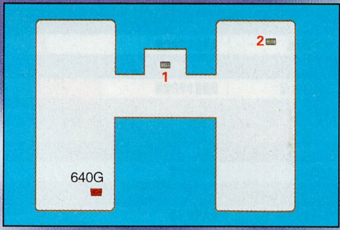
防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
まほうのほうい	+35	4400
ドラゴンメイル	+45	5200
盾		
てつのたて	+12	650
ドラゴンシールド	+30	7100
头盔		
てつかぶと	+16	1100
てつかめん	+25	3500

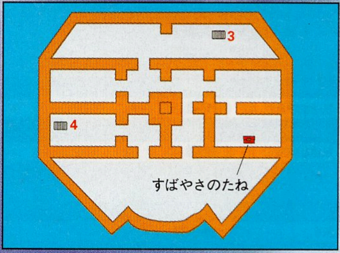
▲和村中的研究家对话。

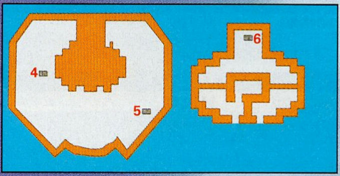
▲向南到魔神像处。

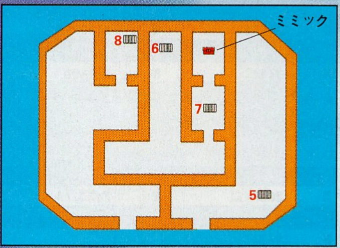
魔神像

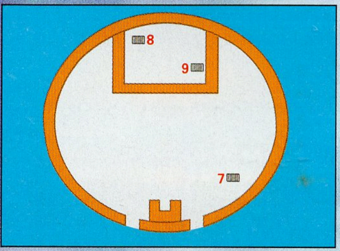


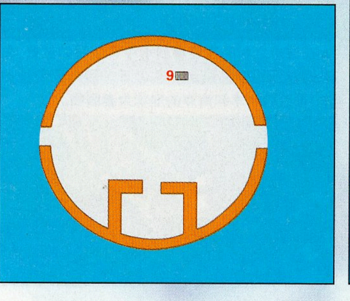












魔神像周边怪物

编号	怪物名
87	ミニデーモン
110	ビビンバー

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
111	ベホイミスライム	140	30	90	80	47	162	55	いのちのきのみ
112	ライノソルジャー	142	17	120	150	35	245	68	まじんのかなづち
114	アームライオン	150	0	94	80	45	224	119	かわのドレス

魔神像怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
87	ミニデーモン	107	フェイスボール
101	しにがみ	110	ビビンバー
103	はしりとかげ	112	ライノソルジャー
104	ドラゴンライダー	114	アームライオン
106	カロン		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
113	ジャイアントバット	113	3	92	82	38	172	84	やすらぎのローブ
115	ブリザードマン	85	11	50	40	47	286	100	ふしぎなきのみ

▲到 B5F 处从左手跳下。



▲来到 B6F 处打开开关魔神像启动。

▲从 B6 的两个出口跳下。

▲向东来到デスパレス。

デスパレス

デスパレス周边怪物

编号	怪物名
101	しにがみ
102	ガオン
104	ドラゴンライダ–

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
117	メダパニバッタ	90	10	109	40	59	261	99	においぶくろ

▲使用“へんげのつえ”变成怪物。

▲到 2F 的会议室和所有的怪物对话后，站在老虎旁边的座位等一会儿后会议开始。

▲デスピサロ的情节后前往西大陆的アッテムト(海边之村的南边，矿山的村子)。

アッテムト

アッテムト矿山怪物

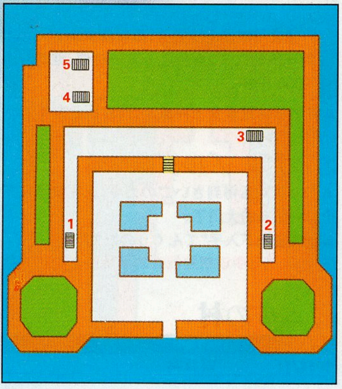
编号	怪物名	编号	怪物名
101	しにがみ	104	ドラゴンライダ–
102	ガオン	117	メダパニバッタ

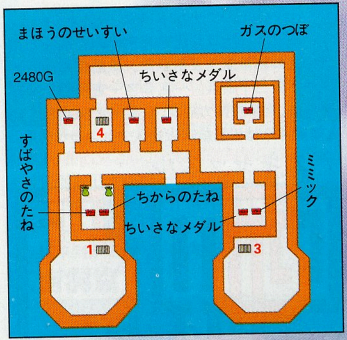
编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
116	ライバ–ン	120	0	134	90	82	393	116	どくばり
118	アンクルホ–ン	250	12	123	98	78	387	122	いのちのきのみ
119	スライムベホマズン	150	255	90	25	30	384	300	どうのつるぎ

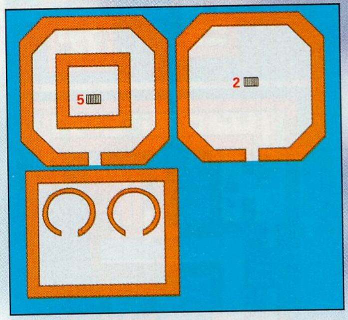
▲进入后边的矿山。

▲从 B4F 层进入エスタ–ク神殿 。

エスタ–ク神殿







エスターク神殿怪物

编号	怪物名	编号	怪物名
101	しにがみ	117	メダパニバッタ
102	ガオン	118	アンクルホーン
104	ドラゴンライダー	119	スライムベホマズン
116	ライバーン		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
208	エスターク	2700	255	210	140	63	15000	0	无

▲3F 和ライノスキング、ベンガル×2 战斗。

BOSS 战：エスターク

BOSS 行动两回，降低他防御力后打起来会轻松些。

▲回到 1F，原来挡着的宝箱可以打开了，入手ガスのつぼ。

リバーサイドの村

▲回到世界地图南端的リバーサイドの村。

▲将ガスのつぼ交给研究家。

▲宿屋睡一觉后再和研究家对话后气球完成。

▲乘坐气球地图前往世界地图东边的红叉处(ミントス东北处)。

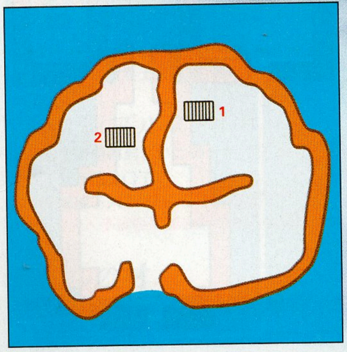
エルフの里

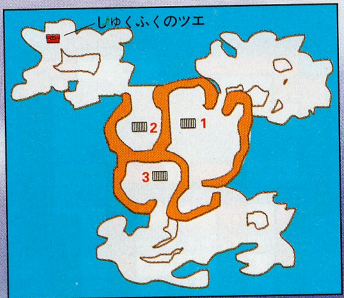
宿屋:每人 5G

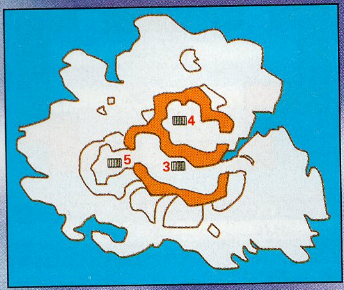
防具屋		
名称	防御	价格
铠甲		
みずのはごろも	+43	15000
盾		
ちからのたて	+40	13000

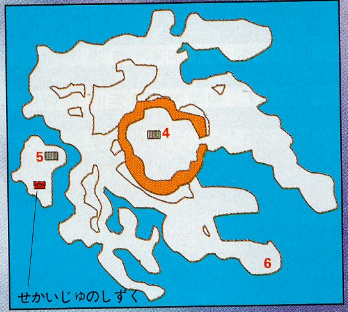
▲进入世界树前将队伍调整为三人。

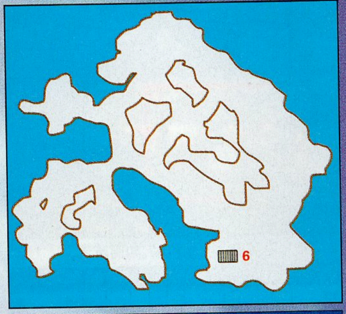
世界树











编号	怪物名
105	マヒャドフライ
117	メダパニバッタ
118	アンクルホーン

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
122	じごくのもんばん	250	26	130	116	61	585	73	くさりがま
123	オーガー	210	0	143	40	47	391	65	炎のツメ
127	グリーンドラゴン	143	0	136	90	55	405	132	ドラゴンシールド
128	レッドサイクロン	80	30	152	55	79	403	128	クロスボウ

▲在 5F 处和ルーシア对话，她会加入队伍。

▲调查 5F 的剑可入手"天空の剑"，拿完后返回。

小提示：调查树叶可以入手せかじゅのは，但只能拿 1 个。

ゴッドサイド

宿屋:每人 10G

道具屋		
名称	效果	价格
やくそう	HP 小回复	8
どくけしそう	回复中毒状态	10
せいすい	封印弱的敌人	20
キメラのつばさ	回到之前到过的城镇	25
まんげつそう	回复麻痹状态	30
においぶくろ	遇敌率增加	150

防具屋		
名称	防御	价格
头盔		
てつかめん	+25	3500
盾		
ドラゴンシールド	+30	7100
铠甲		
まほうのほうい	+35	4400
ドラゴンメイル	+45	5200
やいばのよろい	+50	9800

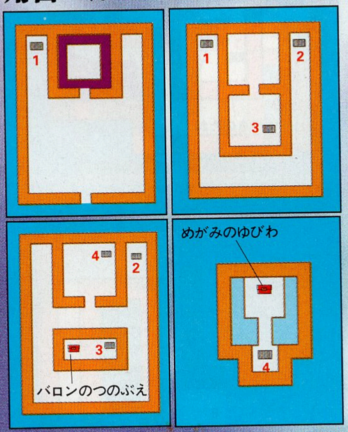
ゴッドサイド周边怪物

编号	怪物名
116	ライバーン
122	じごくのもんばん
123	オーガー

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
121	ブラックマージ	130	48	132	83	58	477	146	ふしぎなボレロ
124	やつざきアニマル	200	0	110	90	57	447	92	ぎんのタロット
126	メタルキング	7	255	140	1023	165	30010	20	はぐれメタルヘルム

▲乘坐气球来到世界地图中央的小岛，下气球后向东走，ゴッドサイド就在岛中央，在这里休整一下，向小岛东边的角笛のほこら进发。

角笛のほこら



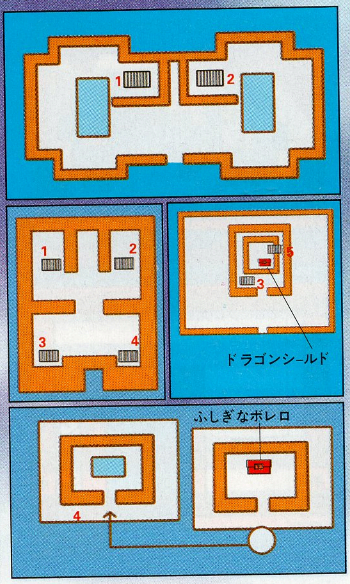
▲先乘坐电梯到 B2F，爬到 1F 从电梯处跳到 B1F，下到 B2F 在宝箱中入手バロンのつのぶえ。

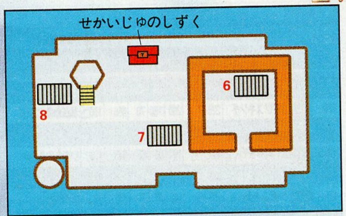
▲操作 B2F 的电梯回到 1F，下楼梯到 B3F 可以入手めがみのゆびわ。

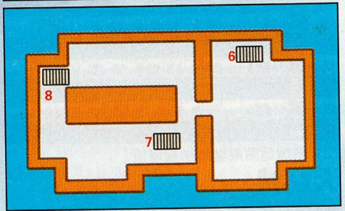
小提示：这里不会遇敌。

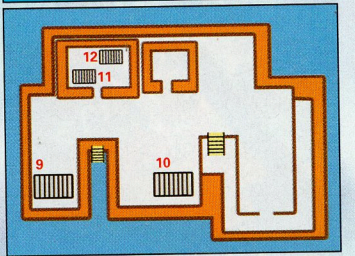
▲离开这里前往岛屿南边的天空への塔。

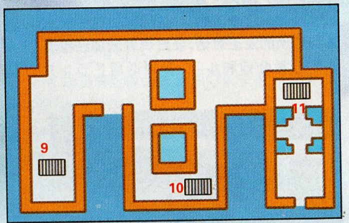
天空への塔

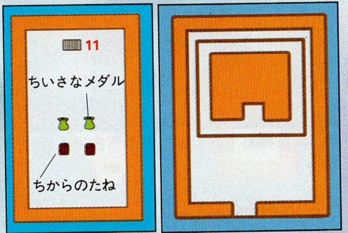


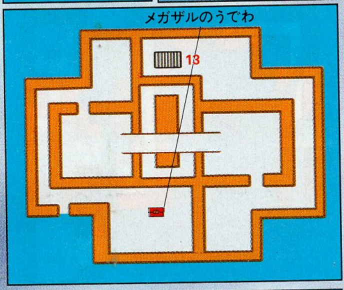


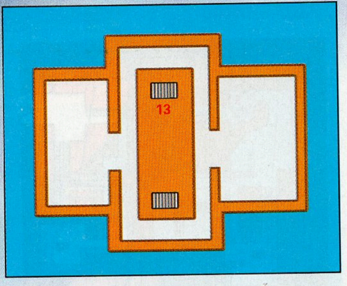












编号	怪物名	编号	怪物名
1	スライム	124	やつざきアニマル
97	はぐれメタル	126	メタルキング

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
120	ライノスキング	220	7	200	160	70	655	150	はがねのよろい
125	よるのていおう	220	24	143	127	60	495	144	ピンクのレオタード
129	しにがみきぞく	146	14	127	95	65	543	139	いのちのきのみ
130	スモールグール	134	0	155	35	66	448	63	ゾンビメイル
131	トーテムキラー	150	0	142	60	75	485	52	てつかめん
132	バアラック	140	0	162	130	70	573	172	いのりのゆびわ
133	ピットバイパー	200	0	147	80	60	563	95	まんげつそう
134	フェアリードラゴン	123	5	127	145	110	615	390	ふしぎなきのみ
135	ブルデビル	250	24	178	132	88	670	205	ドラゴンメイル
136	フレイムドック	165	0	170	90	61	515	205	いのちのきのみ
137	ベルザブル	250	23	8	0	68	570	123	もろはのつるぎ
143	ビースト	178	0	125	73	54	480	81	すばやさのたね

根据地图乘坐电梯到塔顶。

天空城

▲把天空之剑带在前排人员身上才能进入天空城。



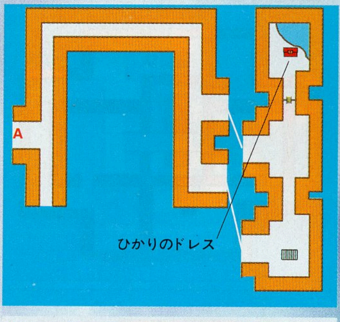
▲和城顶的龙王对话,会给勇者增加经验值。

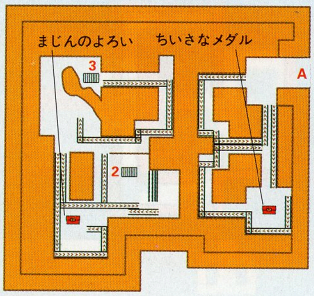
▲B1F 教会前和ルーシア对话后ドラン加入队伍。

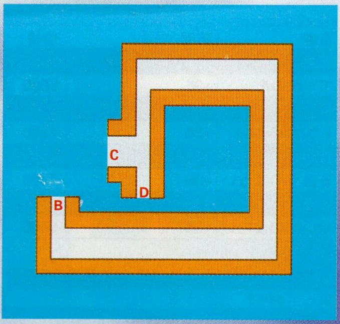


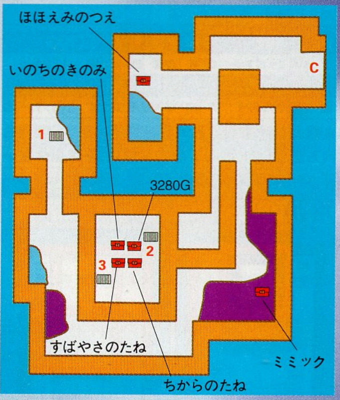
▲从天空城右下的云层空洞跳下去进入暗の洞窟。

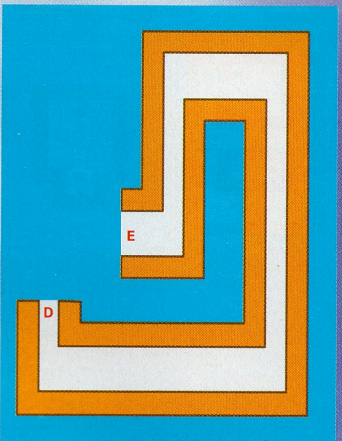
暗の洞窟

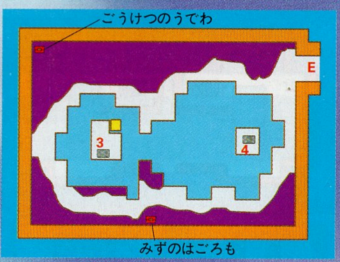


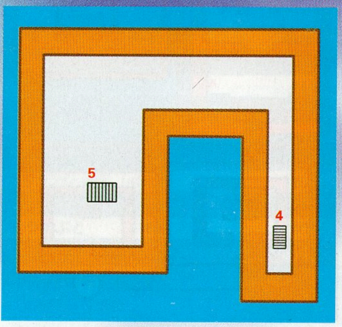


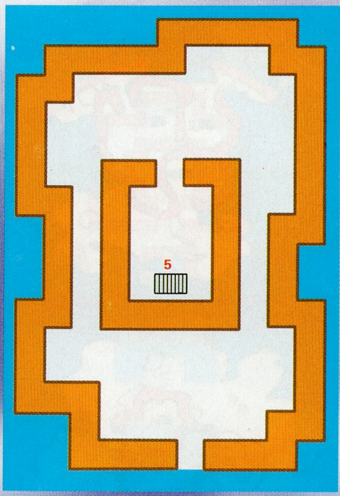












编号	怪物名	编号	怪物名
1	スライム	132	バアラック
97	はぐれメタル	134	フェアリードラゴン
126	メタルキング	135	ブルデビル
130	スモールグール	137	ベルザブル

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
141	レッドドラゴン	167	28	183	90	78	603	215	ラックのたね
142	ビッグスロース	250	8	135	40	37	589	99	ほほえみの杖
144	だいまどう	900	255	162	160	220	1232	112	ひかりのドレス
148	デーモンスピリット	180	28	135	170	80	586	247	みかわしのふく
150	おにこんぼう	330	0	19	43	22	1023	137	こんぼう

▲先进入 B2F 从 D 点爬到 B1F 的左边。

▲经过传送带回到 B2F,经过四个宝箱的地方。

▲乘木筏游到右边的入口一路向下到最下层。

小提示:这里的迷宫可以携带马车。

▲随后要击破四个方向结界里的 BOSS。

西南结界



▲利用岩石阻碍哨兵的行动,如图所示。

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
205	ギガデーモン	2300	8	230	40	5	4100	250	こんぼう

BOSS 战:ギガデーモン

两次攻击,注意体力回复,不要让单个队员体力在 150 以下,比较好打的 BOSS。

东南结界

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
204	アンドレアル	450	0	193	150	60	1020	300	ドラゴンシールド

BOSS 战:アンドレアル×3

西北结界

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
206	ヘルバトラー	3300	255	190	180	72	5500	0	きせきのつるぎ

BOSS 战:ヘルバトラー

两回行动的 BOSS 一旦连续使用连续冰魔法和火魔法,我方队员就会受到大损害,推荐两人一直负责体力回复,其余两人专心攻击。

东北结界

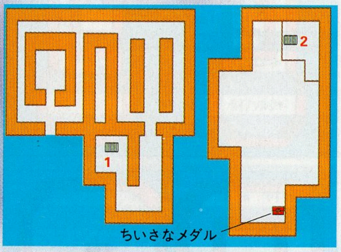
编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
boss									
207	エビルプリースト	1600	255	165	190	99	6300	0	无

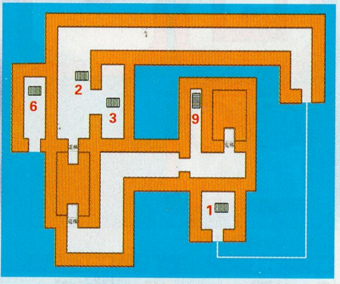
BOSS 战:エビルプリースト、スモールグール×3

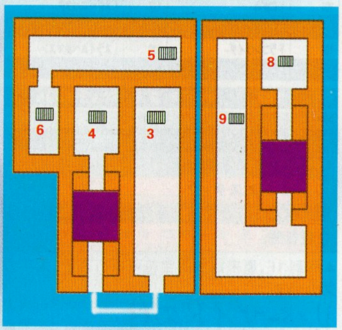
BOSS 开始就是魔法反射状态,推荐先用天空之剑解除魔法反射状态,然后使用全体大魔法干掉三个杂兵。一名角色一直使用全体回复魔法,附加防御力提高,慢慢耗死 BOSS。

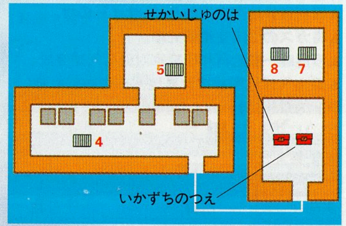
▲解除 4 个结界后就可以进入デスキャッスル。

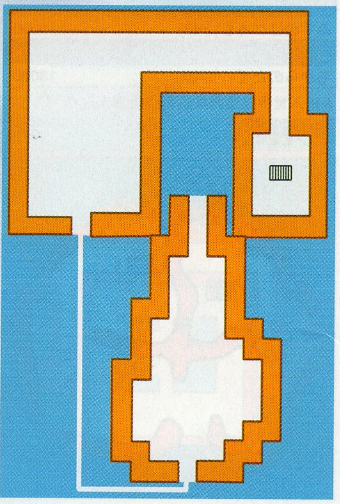
デスキャッスル







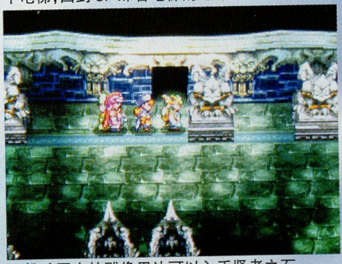




编号	怪物名
130	スモールグール
131	トーテムキラー
144	だいまどう

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
138	マネマネ	153	105	104	122	120	582	316	ラーのかがみ
139	どぐうせんし	400	255	142	140	120	693	15	いのちのきのみ
140	てつきゅうまじん	380	0	220	90	55	1094	53	まじんのよろい
145	デビルプリンス	200	38	172	95	70	684	226	まふうじの杖
146	ガーディアン	300	35	175	90	75	740	169	ドラゴンキラー
147	ライバーンロード	400	0	195	90	67	786	254	すばやさのたね
149	グレートライドン	300	0	200	170	71	1678	20	もろはのつるぎ

▲从 C 点登上 3F 将电梯降下，从 D 点登上去降下电梯，回到 3F 踩着电梯的边缘到对面。



▲推动图中的雕像里边可以入手贤者之石。

▲进入火山之前使用“バロンの笛”把马车叫出来。

BOSS 战：デスピサロ

HP 为 12000 左右，全队推荐等级 LV40，带上最好的回复道具进行战斗吧，这绝对是一场艰苦的战斗。



第一形态：2 回行动

第二形态：断臂，普通攻击。

前两个形态伤害比较小出来，用ルカニ提高全体队员防御力即可。

第三形态：没有手臂，防御力超高，2 回行动、中途会使用スクルト、あまいいき、ヒャダルコ、ベギラマ。

物理攻击伤害会变小，可以用大魔法攻击，该形态压力不大。

第四形态：无头，2 回行动、高热のガス、めいそう、はげしい炎、いてつく波动。

第五形态：长出手腕，2 回行动、はげしい炎

这三个阶段 BOSS 的连续攻击伤害加强，可能会有同伴死亡，要用马车的换人，使用魔法药水回复 MP，推荐有两名角色不断回复体力。

第六形态：足部强化，2 回行动、はげしい炎

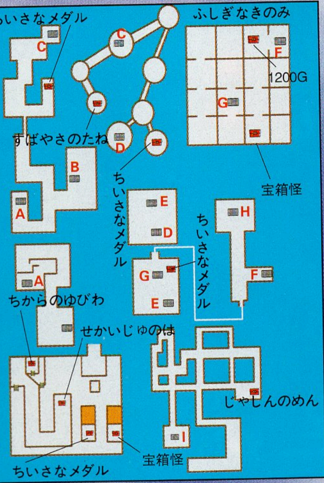
完全形态：完全形态，2 回行动、マホカンタ、つめたくかがやく息、はげしい炎

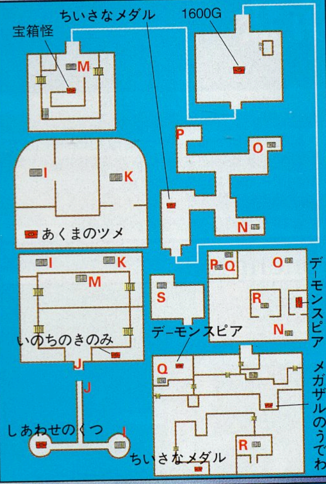
单体攻击在 100 以上，全体攻击，如果连中两个全体魔法很可能死人，之前入手的贤者之石等好回复道具就不要吝啬了，依然有两名角色不断回复体力。

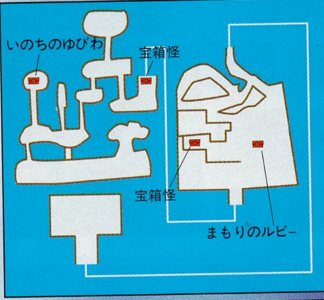
通关之后 SAVE，读取 SAVE 进入第六章。



第六章







编号	怪物名	编号	怪物名
100	プレシオドン	146	ガーディアン
126	メタルキング	147	ライバーンロード
132	バアラック	148	デーモンスピリット
135	ブルデビル	189	うずしおキング
138	マネマネ	190	バラクーダ
142	ビッグスロース	192	ダゴン
144	だいまどう	193	レイギガース
145	デビルプリンス		

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
151	ダークアーマー	200	20	132	130	78	450	92	はじゃのつるぎ
152	ゾンビソルジャー	350	20	125	75	70	563	72	ゾンビメイル
153	ブラッドハンド	185	50	125	60	112	347	50	きんのブレスレット
154	サンダーサタン	259	0	142	100	91	480	95	ラックのたね
155	ゲリュオン	352	27	165	110	102	543	102	すばやさのたね
156	デーモンレスラー	375	70	188	120	105	680	142	ごうけつのうでわ
157	じごくの番犬	300	0	175	130	123	435	95	においぶくろ
158	ヌーデビル	360	50	180	135	83	685	121	じゃしんのめん
159	ランガー	380	20	180	160	125	712	160	すばやさのたね

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
160	にじくじゃく	456	120	200	150	95	885	155	ふしぎなきのみ
161	オーガキング	360	0	195	135	115	750	200	まじんのよろい
162	ギガントドラゴン	520	50	220	130	82	935	130	いのちのきのみ
163	ネクロバルサ	440	65	203	135	102	525	142	やいばのよろい
164	ランプのまおう	350	0	170	105	88	710	117	ステテコパンツ
165	あんこくつむり	190	8	133	180	62	356	83	かしこさのたね
166	キルゲータ	170	0	165	140	106	415	77	デーモンスピア
167	フロッグキング	400	38	190	93	88	740	110	いのりのゆびわ
168	ギャオース	450	0	240	92	90	640	150	ちからのたね
169	プラチナキング	200	100	210	800	255	65000	700	メガザルのうでわ
171	ミミック	190	7	120	72	70	350	48	おどりこのふく
172	パンドラボックス	900	10	240	200	131	1250	280	ピンクのレオタード
174	いどまじん	210	20	120	75	61	574	67	ちからのたね
194	トドマン	150	0	55	25	25	98	55	キメラのつばさ
boss									
209	エッグラ	2800	254	240	250	95	12000	850	ふしぎなきのみ
210	チキーラ	3200	254	310	200	195	9800	560	いのちのきのみ

▲前往ゴットサイド，村子的祭坛上有洞，跳进去就是隐藏迷宫，由于这里还有比第五章更强大的敌人，推荐练级。

▲跟着地图提示走就不会迷路，走到大房间的地方可以休息，中途还有教堂。迷宫里边的敌人强，但经验值不高，获得的道具不错，走过路过不要错过。



▲在左边一片鸡蛋，右边一群鸡的地方和两个家伙对话准备 BOSS 战。

BOSS 战：エッグラ、チキーラ

这两个 BOSS 在一起，那是相当凶残，两个家伙左边放魔法，右边物理攻击等级不高，装备不好，几个全体技下来 HP 全满的队员见红的见红，见上帝的见上帝。笔者全队 LV40 左右前来挑战，屡战屡败。理论上要先击倒左边 HP 比较少的那个家伙，但要抵抗他们两人的攻击就要有足够的 HP，另外有两名角色不断使用回复魔法，勇者使用大威力雷属性魔法，战斗前使用辅助魔法提高防御力。

注：这两个 BOSS 可以反复打，每打一次都可以得到道具奖励

1 回奖励	せかいじゅのはな
2 回奖励	まかいのたて
3 回奖励	まかいのつるぎ
4 回奖励	まかのよろい
5 回奖励	ステテコパンツ
6 回奖励	せかいじゅのは
7 回奖励	まかいのかぶと
8 回奖励	G·ピサロ出现在移民の町

提高战斗力的办法

1 发展移民の町的相关剧情，到第六章可以发展最终形态的移民の町了，可以在村子中购买大量强力武器，其中攻击全体的破坏铁球，虽要卖 65000，但给大叔装上打这两个家伙还是很有用的，另外队伍里有アリーナ，且等级够高的情况下下推荐装备攻击力 +5，攻击 2 次的“キラーピアス”。

2 发展移民の町后将当前收集的小徽章交换成道具。最高等级的移民の町可以获得攻击两次、攻击力 67 的はやぶさのけん（西边的树里），记得戴上。

3 去王者之墓老老实实的打はぐれメタル，在王者之墓里反复来回走就有很高几率遇到，最多一次能遇到 7 个一组的，用散失金属之剑可以一次打它 2 点血，把全队等级练到 LV45 以上绝对没问题。

▲战斗胜利后跳到火山中。

世界树



▲到世界树的树顶入手“世界树の花”（世界树的位置就在世界地图上的 X 的位置）。

ロザリーヒルの町



▲到ロザリーヒルの町的ロザリーの墓前使用世界树の花，ロザリー加入队伍。

▲出村后ドラン离开队伍。

デスキャッスル

▲使用勇者的魔法ルーラ传送到きぼうのほこら，前往デスキャッスル最底层和デスピサロ对话，ピサロ加入队伍。

デスパレス



▲到 2F 迎接最后的战斗。

▲战斗前准备：带着ピサロ王者之墓练到 LV40 左右，然后和エッグラ、チキーラ反复战斗，拿到他的专用装备，其它角色等级 LV50，并且攻略前的装备都拿到的话，带上四名主力角色（必须包含ピサロ）就可以参战了。

BOSS 战：エビルプリースト

BOSS 的前两个形态很好打，这个阶段使用辅助系魔法提高角色能力。从第三形态开始战斗开始变的艰苦了，让勇者和ピサロ专门负责回复和复活，其它两名角色负责攻击，该形态下，BOSS 的全体炎属性攻击伤害最高。最后一个形态颜色发生变化，最终技可以打掉每个角色 180 左右的 HP，要保证在每次攻击前角色的体力高于 400，推荐直接使用体力全回复，一有喘息的机会就攻击，战胜它后就能看到真正的结局。

海里出现怪物一览

编号	怪物名	HP	MP	攻	防	敏	EXP	金钱	掉落道具
175	しびれくらげ	40	0	35	15	20	35	12	まんげつそう
176	マリンワーム	90	0	65	30	41	94	29	やくそう
177	ピラニアン	55	3	58	30	50	80	43	くさりがま
178	マッドルーパー	64	6	73	40	25	113	60	ひのきのぼう
179	さつじんえい	40	0	50	45	23	70	24	いのちのきのみ
180	とつげきうお	47	0	6	20	10	75	33	てつかぶと
181	じごくのざりがに	44	6	52	115	40	95	25	てつかめん
182	たこまじん	120	0	53	12	29	120	72	クロスボウ
183	しびれあんこう	90	6	81	42	51	155	72	まんげつそう
184	シーライオン	150	0	98	50	30	140	79	こおりのやいば
185	くびながりゅう	48	0	42	33	26	65	38	キラーピアス
187	シャークマンタ	72	01	72	35	39	103	48	すばやさのたね
188	フライングデス	105	7	115	105	60	187	70	ふしぎなきのみ
191	エビルアングラー	35	7	39	30	25	48	30	まほうのせいすい



机种:PSP **厂商**:KONAMI **类型**:动作 AVG
发售日:11 月 6 日(美版) 12 月 6 日(日版)
文:怀念众黄昏

前言

欢迎来到寂静岭,在这个白雾弥漫的小镇上,你将会遇到众多恶心的怪物和无尽的谜团,而当你面对着这个血腥恐怖的世界,面对内心深处的罪恶时,你是否还能活着走出去呢?

KONAMI 著名的恐怖 AVG 系列《寂静岭》终于登陆 PSP 了,优秀的画面,不错的音效都将带你完全融入这个恐怖的世界中。其实相较于它的恐怖,游戏更吸引人的是它耐人寻味、颇具深度的剧情,系列每作的剧情都是玩家津津乐道的话题,如果玩寂静岭而不去研究剧情的话,那么游戏就会变得索然无味。而本作的剧情发生在系列初代之前,与初作衔接得非常好,流程虽短,但耐人寻味。

可以说这是一款系列 fans 必玩之作,同样也是一款 PSP 玩家不可错过的优秀大作,说不定通过本作你会喜欢上这个系列。好了,下面就请跟随我一起走进这个神秘而恐怖的小镇吧!

基本操作

类比摇杆:移动
十字键:左右为切换同类武器;上为切换枪支和近身武器;下为拣起面前武器和手动上弹
L 键:视角回中
R 键:进入战斗状态
△:查看地图
□:取消选项,普通状态时为开启 / 关闭手电
×:确认、调查选项,战斗状态时攻击
□:跑步
START:暂停
SELECT:状态菜单

小要点:

1. 在冒险过程中,会找到一些地图,主人公会根据现实的情况在地图上自动作出标记,如不能通行的道路、存盘点、特殊地点等
2. 主人公会转头看场景中他感兴趣的东西,顺着他的目光,你会找到武器、药品等
3. 按住 R 键进入战斗状态,可自动锁定敌人,此时按十字键可切换锁定目标
4. 攻击敌人至倒地抽搐时,松开 R 键上前再按 X 键可结束它们的性命
5. 战斗状态面向敌人时,推动摇杆按 X 键可进行强力戳刺攻击,攻击距离比普通攻击长
6. 战斗状态时按住 X 键可进行蓄力攻击,杀伤力会因此得到提升
7. 投掷类武器(比如电视机、打字机)可以攻击远处敌人,方法为锁定敌人时按住 X 键,蓄力后松开即可
8. 场景中有许多道具都可以作为武器使用,比如木板、晾衣棍、水管等,可按 select 键后选择装备,也可以通过十字键来快速装备
9. 可以使用镜子进入另一边的世界,在镜子前按 X 键即可
10. 当主人公跑动、攻击、或者被怪物抓住的时候都会损失体力,当体力下降到一定程度就会进入疲惫状态,这时他的跑动会变慢,而且攻击失误率增加,当站住不动一段时间后可恢复,当然使用体力回复药速度更快
11. 当被怪物抓住时,可以按键来减少伤害,这里有两种情况:一种需根据屏幕提示按键,另一种要在一定时间内快速反复按同一按键
12. 游戏过程中可得到不同种类的物品,可以在道具栏中通过 L 和 R 键来切换
13. 在 Option 里可以调节游戏亮度,以便在黑暗中看清物体
14. 在建筑里关掉手电和收音机可以减少敌人攻击你的几率
15. 地图上的粉色房间是可以进入的
16. 游戏中看不到生命值的具体数值,当画面边缘出现红色边框时就表示濒死了,当然红色边框也分为几种不同的程度

全枪支取得方法

原名	中文名	威力	装弹量	射程	入手地点
Target Pistol	手枪	小	6	短	疗养院 West Solarium 房间的轮椅上
Shotgun	猎枪	大	2	短	疗养院里世界 patient belongings 的门上
Service Pistol	军用手枪	小	8	中	大剧院一楼 Directors Office 取得太阳石板的地方
Hunting Rifle	来复枪	大	4	长	大剧院二楼 Costume storage 附近的图腾柱上
Assault Rifle	AK47	小	18	长	Andy's Books 书店模特的手里
Redeemer	左轮枪	大	6	中	湖畔旅馆 108 号房间
Tesla Rifle	激光枪	巨大	无限	长	达成 UFO 结局后,相应称号的套装奖励



一.序章

顺着路一直前进,来到一栋着火的房子前。

进屋后来到二楼,在房间深处发现一个烧得面目全非的女孩,抱起后走出房子,序章结束。

二.医院

进入地图上画红圈的医院,在入口右侧获得地图,左侧墙有红色三角图案的地方是存盘点。

来到电梯处遇到一个男人,触发剧情。

之后乘电梯上到 2 楼(只能到 2 楼),顺路进入房间发生第一场战斗,敌人是系列经典怪物女护士,旁边能捡到 1 把锤子,此战仅仅是用来适应战斗操作的。

之后进入 205 房间,可得到医生的笔记,出门后发生剧情。此后在有镜子的地方就可以切换表里两个世界了,表里世界的地图是不同的,有些表世界不能通过的地方里世界可以,反之亦然。后面会经常在这两个世界中切换解密。在里世界手术室里能找到 1 把武器手术刀,1 瓶回复药以及关键道具塑料肺。

之后来到 202 房间,在里面找到 1 本手记和关键道具金蛋。

出门在走廊尽头处可得到投掷武器电视机,再进入 204 房间。房间内调查得到医生手记 1 本,作为武器使用的衣架,另外还有一个需要密码才能打开的箱子,密码为 312319,里面装有关键道具塑料心脏,本来需要后面不断探索才能得到密码的,想尽快通关可以立即使用密码获得。

出门通过转角楼梯来到楼下,楼梯处能找到回复药。在楼下的架子前能找到武器瓶子。这里有两个女护士,注意别受伤了。

在金色门牌的女厕所前使用道具金蛋成功进入里面,在这里调查可等到 1 本手记和重要道具塑料肝。

在女厕所的镜子前切换到表世界,在里面的马桶处找到重要道具 Staff lounge 钥匙,另外还能找到回复药,一柜子上写着的 AMY31 是前面那个箱子所需要的密码提示之一。

之后使用 Staff lounge 钥匙进入到 Staff lounge 房间,在这里找到重要道具 Exam room 钥匙、回复药和投掷武器,还能看到箱子密码的另一提示 LUCY23。

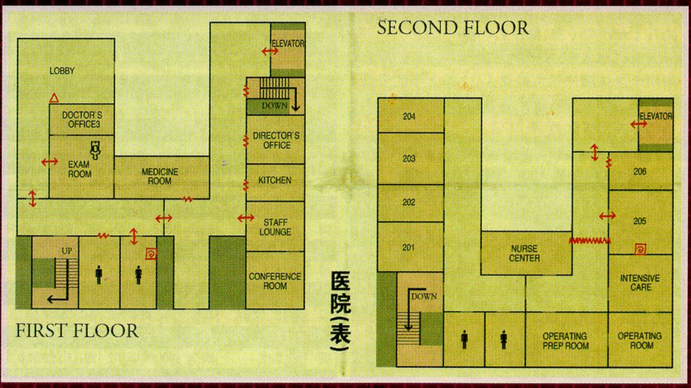
通过走廊来到 Exam room,在里面找到塑料肠子和塑料胃,打开 X 光片可看到箱子密码的最后一个提示 Sarah19,结合前面两个提示,可得到最终密码 312319。调查床上的假人,把 5 个器官按肠子、胃、肝脏、心脏和肺的顺序放进去后,假人睁开眼睛,调查后得到重要道具玻璃眼珠。另外在这房间内仔细调查还能获得 1 篇手记和投掷武器酒精瓶、打字机。

回到女厕所,调查镜子回到里世界,这下可使用玻璃眼珠进入 Exam Room,里面可找到 1 把手术刀。

进入 Doctors's Office 发生剧情,迎来第一场 BOSS 战。BOSS 只有两种攻击方式,近身攻击和吐硫酸,用跑动很容易躲避,可以装备武器与之硬抗,几个硬直让它几乎没有还手的力气,当它倒地后可以跟进补上一脚,很快就能结束战斗。即使被其抓住也不要慌张,按屏幕提示可以按键摆脱。

胜利后调查地上出现的红色标记,得到三角锥体 Future Piece。

三.疗养院



医院(表)

虽然目的地是疗养院(Sanitarium),但途中必须经过屠宰场(Butchers),这里有个存盘点,并能找到几个回复药和武器。

穿过屠宰场来到地图右侧的疗养院。进入后来到大厅处,在左侧 West Solarium 房间椅子上的人偶处获得手枪,在右侧 East Solarium 房间里可得到地图和手记。注意地图上标有 Storage 的地方是储藏室,在里面能找到一些回复药和武器。

从 East Solarium 另一侧的门出来时发生剧情。出来后走右侧的楼梯上到二楼。

来到 TB Ward,在压力机前按左起 135 的顺序分别触摸按钮两下,取得地下室的钥匙。

之后回到楼梯处,下到最底层,打开地下室的大门。

一直来到右上的楼梯处,上到二楼,进入 Female hydrotherapy 房间,这里有个存盘点,触动墙上的开关,可以放水冲走钥匙。

进入 Female treat,调查床上的人偶可获得子弹,而这里还有镜子可切换表里世界,先来到里世界。

出门后发现只有楼梯可以通行,下到一楼,到下方的女厕所里,通过这里的镜子回到表世界,之后在最里面的马桶处选择冲洗。

出门到 Female Dorm 5,这里可获得一些有用的道具,注意调查,同时得到重要道具 patient belongings 钥匙。

一路来到位于中央大厅上方的 patient belongings,通过这里的镜子来到里世界。

通过地图右下的楼梯下到最底层,到 East Pipe Room 可捡到之前被冲下来的钥匙 Interview Archives key。

返回楼梯口附近的 Storage 房间,调查镜子回到表世界。

来到位于二楼中央大厅上方的 Archives 房间,再次进入里世界。

从左下的楼梯下到最底层,再一直前行到左上的楼梯处,返回到一楼。

来到 Man Seclusion,这里有 5 个房间,通过各房间的调查和拾到医生手记可大概了解到曾关在这里的五个病人的情况。

然后来到 Infirmary 房间调查人偶,按照左起绿蓝蓝红黄的顺序把各色药片放到人偶嘴里,得到 Dr.Harris 钥匙。

原路从楼梯处返回最底层,进入最近的 Storage 房间,从镜子回到表世界。

来到一楼中央大厅处的 Dr. Harri's office,拿走桌子上的 Jocasta artifact。

进入旁边的 Patient belongings 房间来到里世界。

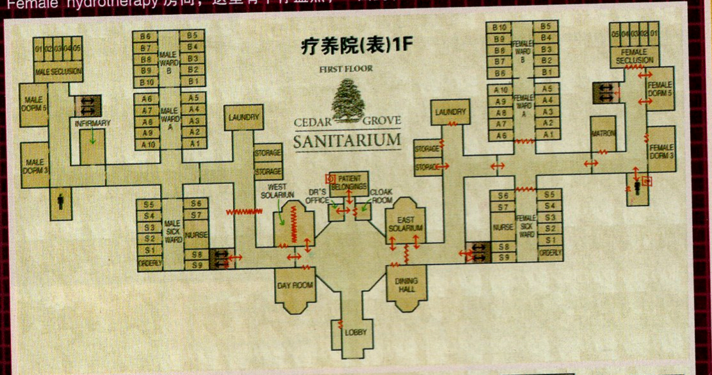
从右下的楼梯处来到最底层,进入离楼梯最近的 Storage,再次通过镜子回到表世界。

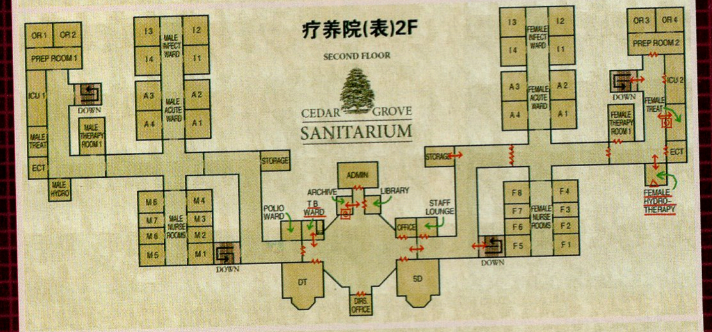
之后回到一楼从下方女厕所的镜子前来到里世界。

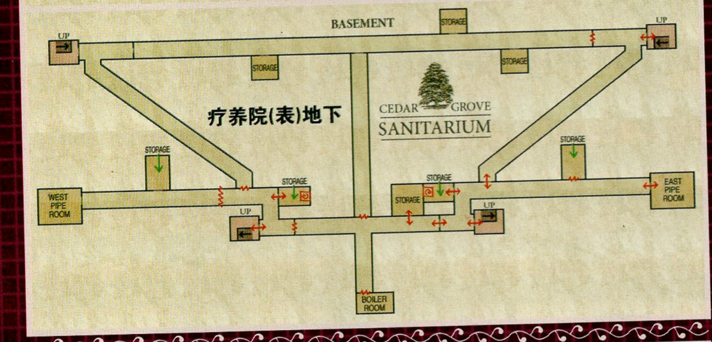
到 Female seclusion 前使用道具 Jocasta artifact。

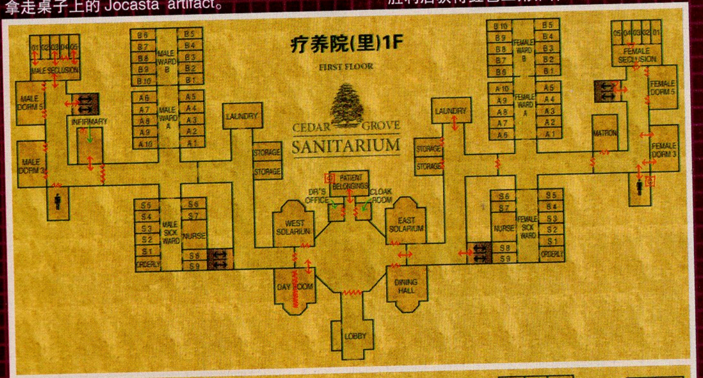
进入后触发剧情,旁边有红色的存盘点。进入 5 号房间发生第二场 BOSS 战。BOSS 的攻击范围较大,威力也不低,推荐用散弹枪进行游击战,如果之前有仔细调查各房间的话,弹药是完全不成问题的。

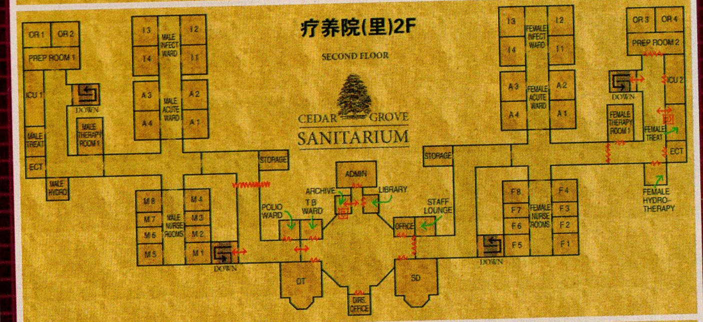
胜利后获得红色三角锥体 Past Piece。



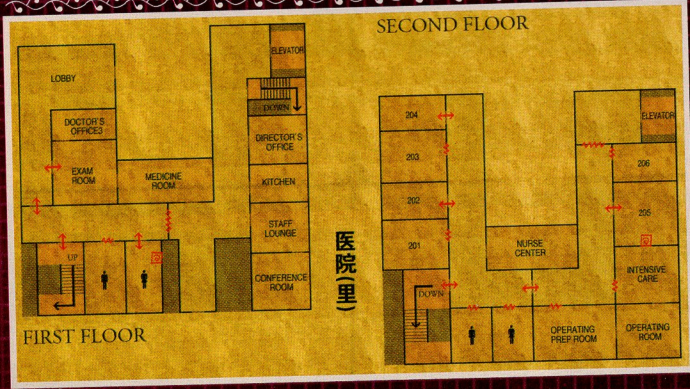












四.大剧院

醒来后在门口的桌子上找到门票 Theater Ticket,出门在汽车后备箱获得钥匙 Lumber yard key。

从屠宰场绕行,在里面找到一顶护士帽。

再绕行到 Lumber yard,里面可捡到一张报纸。

出门后沿着地上的血迹来到 Greenfied partments。公寓内有许多道具,注意调查。之后跳下大洞,在楼下信箱处获得重要情报 213。

把刚刚获得的门票放到大剧院门口的检票处(写有 TICKETS 字样的地方),打开大门。

厅内可取得剧院地图,右边有存盘点。在观众厅门前告示牌上取得一份记录。进入观众厅触发剧情。

之后通过左边的 storage、舞台和 curtain control 房间后,来到 Men's dressing room,调查镜子进入里世界。

来到 Directors office 取得 Balecony 钥匙后返回 Men's dressing room,回到表世界。

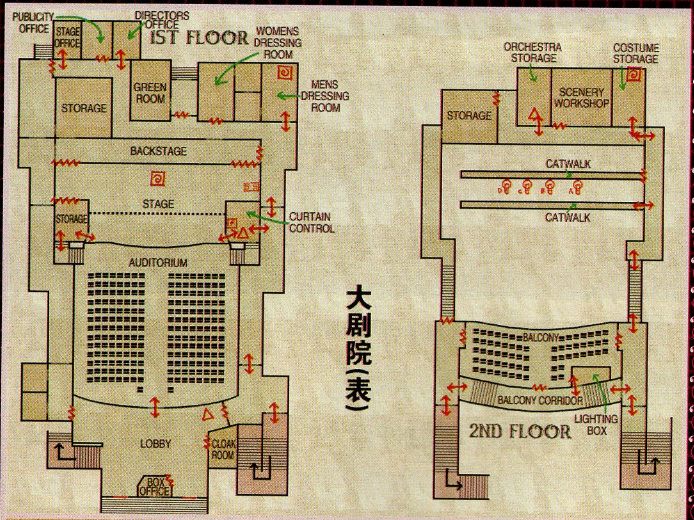
之后回到剧院大厅 Lobby,从左边楼梯上到 2 层打开房门,进入 Lighting box 找到 4 只功率不同的灯泡。从右边下楼在展台上获得图腾 Moon Totem。再顺路来到 Directors Office 取得图腾 Sun Totem。

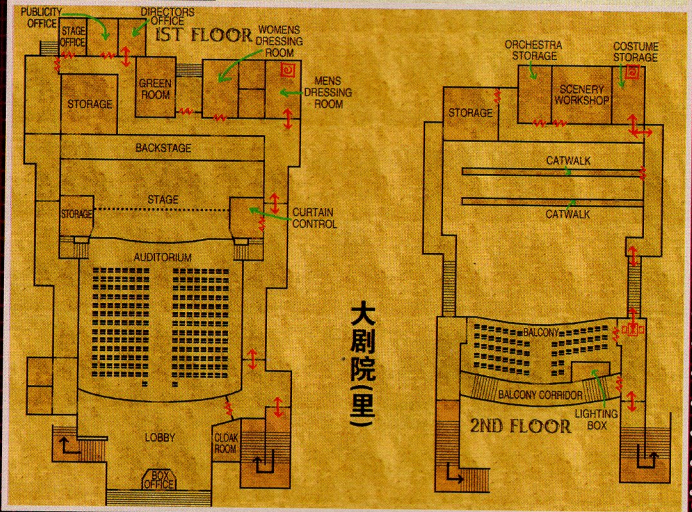
再来到 Mens dressing room 用镜子进入里世界,从右下的楼梯上楼,在大门两旁使用两个图腾。

来到 Costume storage 返回表世界,之前可先顺路走到底,在尽头处可得到威力巨大的武器来复枪 Hunting Rifle 和子弹。

进入 Catwalk 依次使用 4 个灯泡,根据之前获得的提示,可得知 A 是 500W,B 是 125W,C 是 750W,D 是 250W。全部放置后到尽头处拉下开关。

经楼梯返回一楼的 curtain control,拉下里面的绿色开关。舞台上出现一面大镜子,先到舞台右边操作布景器,将场景调成树和森林(左 1 右 2),进入镜子在左边的红色树木处得到 Stage office 钥匙。再将场景调成书架和桌子(左 3 右 1),在桌子和右边的台子上获得 4 份文



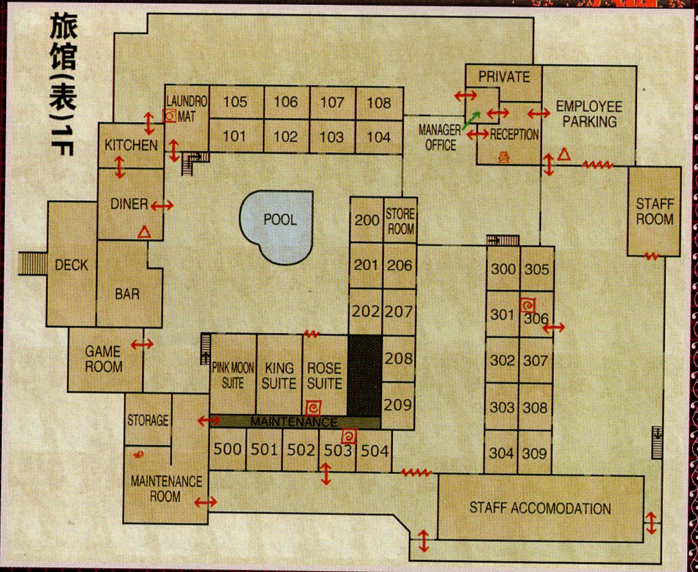


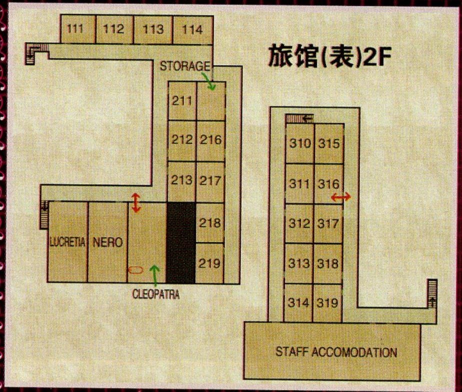
档及子弹。

然后经 curtain control 一路狂奔到地图左上方的 stage office，解决掉一个人偶怪后拿走桌上的 Control Lever。

返回舞台，在布景器前使用 Control Lever，将场景调成冰川和牛头(左 2 右 3)，进入镜子进行第三场 BOSS 战。此 BOSS 的攻击力非常强，只攻击一次就可让主角血变红，而且皮粗肉厚。推荐还是用远程战术进行游击战，之前获得的来复枪可在此发挥巨大威力。胜利后获得红色三角锥 Falsehood piece。

五.湖畔旅馆





醒来后在前面的怪物尸体上找到 Motel key。之后沿着道路来到左上 Andy's books，途经 Public Records 时可以进去，里面能找到弹药和字条。

在 Andy's Books 里的人像前可获得 AK47，调查收银机输入密码 213，得到 bookstore 钥匙。

从后门出来后经过 General Store 以及一条小巷最终来到 Riverside Motel。

进去找到手记、地图和 room 306 钥匙后出门。上楼梯绕行到 306 房间(途中能进去的各个房间里都能找到弹药、加血药等补给品，缺少的话可以去拿)，通过里面的镜子切换到里世界。

之后经地图上方绕行到左下的 503 房间回到表世界。再进入狭长的 Maintenance，尽头处获得 Manage office 钥匙，墙上的小洞可以偷窥各个房间，偷窥 500 房间会发生段剧情，记住墙上的日历数字 12(解迷用)。

顺着地图下面向右绕行回 Manage office，然后来到 kitchen 发生小 BOSS 战。小 BOSS 是经典的屠夫，攻击力很强，但速度很慢，绕着桌子用枪械和投掷武器就能轻松解决掉它。之后在 Diner 里有一个存盘点。

穿过水池来到 Game room，在角落的游戏机上得到 Token。

再到 Laundro mat 的洗衣机前使用 Token，在这个房间里能找到洗衣机使用说明书，依次转动转盘至 low spin，60 wash，drain 和 pre-rinse 就可得到 Cleopatra 钥匙。

从旁边的楼梯上到二楼，来到 Cleopatra，跳下大坑发生剧情。之后通过屋里的镜子来到里世界。

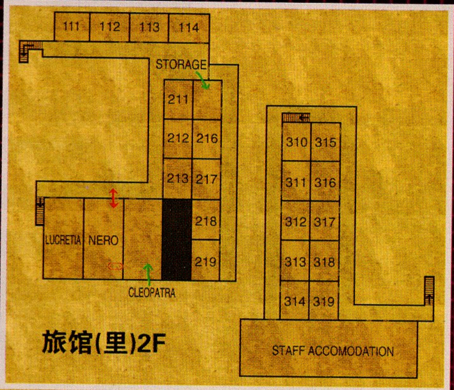
到中央池塘 Pool 里得到项链 Jeweled heart，再在 Diner 房间里取得仪式用剑 ornamental dagger，将它插入二楼房间 Nero 的门里。

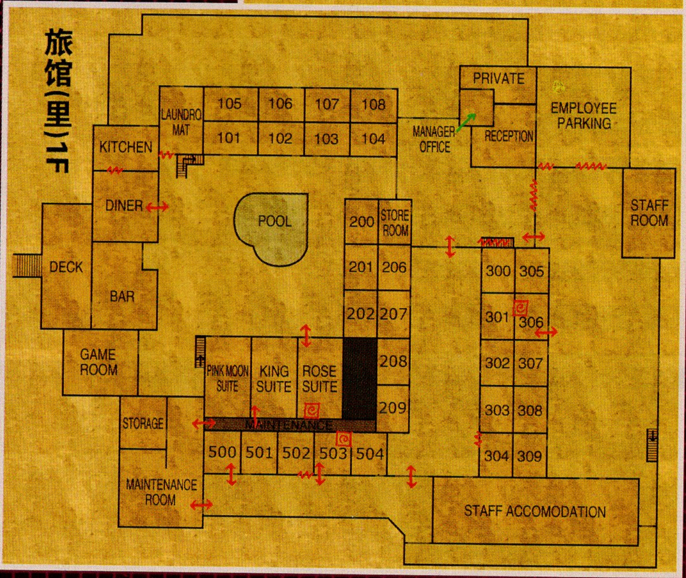
进入 Nero 跳下屋里的洞到达 King Suite 房间，进入墙上的洞来到 Maintenance，这里能找到照片和信。

从 503 房间回到表世界，到 Maintenace room 里用工具将 Jeweled heart 压碎得到 Wedding ring，上面刻有结婚时间 6 月。

回到 Reception，把旋转日历的时间调到 06/12/1961，然后放入 Wedding ring，在背后的木板上取得 room 500 的钥匙。

由 306 房间来到里世界，在 500 房间的最深处迎来 BOSS 战。BOSS 同样比较简单，用远程射击解决。胜利后得到 truth piece。



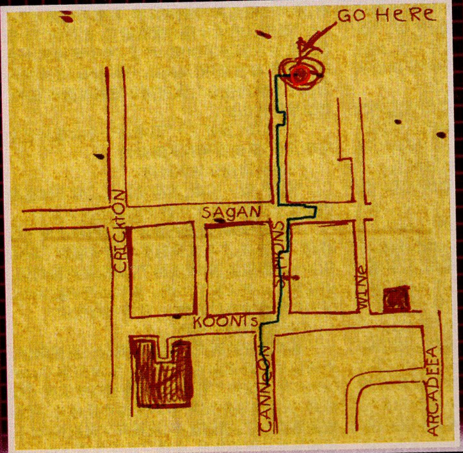


六.结局

醒来后得到 present piece，在有红色三角形图案的地方将得到的全部碎片拼成一个，规律很简单，让中心三角与其相邻的三个面上的图案相似。注意小三角锥的选择，而□键能转动它的几个面，摇杆可查看相邻几面的图案。

拼好后顺路一直走，出了医院的大门触发剧情。

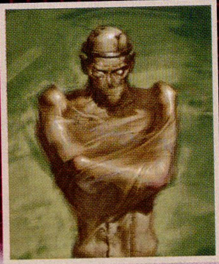
然后就到了一个貌似内心世界的地方，在左边的墙上可以找到地图，沿着地图上的蓝线到达红圈处，穿过墙上的洞后有个存盘点。向右走到尽头就迎来了最终决战。BOSS 是邪神，攻击方式有陨石下落攻击、直线冲击和近身袭击三种，



如果子弹充足的话，及时补血，没什么难度。

胜利后就等着欣赏结局动画吧，Staff完后会追加通关存档，还会列出游戏时间、杀敌数和玩家的一些相关资料的数据统计。

The End



二周目内容

全结局达成

和系列其它作品一样，本作也为玩家准备了多个结局。

Good Ending 正常情况下杀死最终BOSS。此结局下，主角成功离开寂静岭，而女孩Alessa获得重生产下孩子。

Bad Ending 二周目杀200个敌人以上。此结局主角被当作了祭品……

UFO Ending 二周目后，医院大门对面(Post office和Andy's books之间的小巷)的楼梯可以进入，上去后获得502房的钥匙。当剧情发展到湖畔旅馆时，可直接打开表世界502房达成UFO结局。

追加内容(两项)

Extra Options 这一项可以使用一些游戏中原来不能更改的默认设定

Walk/Run 交换走和跑的操作

Extra Blood 加大打斗时的出血量

Noise Filter 噪点的开启和关闭

Bloody Footprint 血脚印的开启和关闭

Torch Projection 选择灯光图案

Accoladers

这一项是玩家在游戏二周目后获得的特殊服装所需要达成的条件一览，各种称号可以在菜单中更换。

称号	中文名称	获得方法	配套服装	称号奖励
Savior	救世主	游戏通关一次	Lonely Moon Leather	Lonely Moon Gauntlets，攻击力很高的拳套
Butcher	屠夫	达成 Bad Ending	Ending Bloody Clothes	Great Cleaver，威力强大的大砍刀，可三连击
Stalker	潜行者	使用胸灯时间不超过3小时	Black Ops Outfit	Night Vision Goggles，夜视镜
Sprinter	赛跑选手	2小时内完成游戏	Training Clothes	跑步不会累
Weaponsmith	武器专家	使用近身武器杀敌率达到75%以上	Streetfighter Clothes	-
Explorer	探险家	步行距离超过22.5公里	Explorer Clothes	-
Fireman	消防员	在序章中80秒内救出Alessa	Fireman	Uniform Fire Axe，消防斧头，威力较大，可二连击
Brawler	摔跤手	使用拳头杀敌率达到50%以上	Wrestling Suit	-
Ambassador	大使	达成UFO Ending	Starman-Style Space Outfit	Tesla Rifle，超BT的武器激光枪
Collector	收藏家	获得道具超过300件	Collector Outfit	-
Sharpshooter	神枪手	使用枪械杀敌率达到75%以上	Survivalist Clothes	-
Cartographer	制图师	查看地图次数少于25次	Cartographer Clothes	-
Daredevil	敢死者	不存盘通关(建议达成UFO结局)	Dog Suit	-
Codebreaker	破译者	二周目后任意时候输入KONAMI经典秘技上、上、下、下、左、右、左、右、X、□，听到特殊音效表示成功	Vincent	-

剧情小说

一.序章

我叫特拉维斯.格拉迪(Travis Grady)，一个普通的卡车司机。现在已是深夜，而我还孤独地驾驶着破卡车在柏油路上飞驰。四周是如此寂静，只剩下稀里哗啦一直下个不停的雨声，这该死的鬼天气，让人心烦。雨越下越大，渐渐模糊了前面的挡风玻璃，看着前面如梦似幻的景象，我的心里有些怪怪的，而脑海中也不断浮现出儿时参加葬礼的那一幕。



路上忽然闪过一个人影，不容我细想，赶紧踩下刹车，轮胎摩擦着路面发出刺耳的声音，在这空旷的午夜时分显得分外恐怖。当我下车准备查看情况的时候，却意外地发现根本就什么东西也没有！这难道是我产生的幻觉？纳闷之余准备回到车上，却不经意地从反光镜中看到了一个幽灵般的小女孩！我本能的回头看，却依然空无一人，只有一团浓浓的白雾，再看反光镜，却发现女孩裹着白雾正向我不断逼近。陷入极度恐惧中的我本能的用手抱住了头，然而接下来却什么也没发生，只有死一般的沉寂。我下意识的环顾四周，忽然发现车灯前一个穿蓝色衣服的女孩也用一种复杂的目光在注视我。

"喂!"我试着向她打招呼。而她什么也不说，一转身就向公路与黑暗交接的尽头跑去。"嘿，快回来!"我已渐渐忘记了恐惧，虽然不知道发生了什么，仍快步追了上去。

此时的公路显得如此漫长，不知什么时候雨已停了，只有我沉重的脚步声久久回荡在夜空中。我不清楚这是什么地方，只看到杂乱的路边赫然立着一块路牌:"欢迎来到寂静岭"。

路一直延伸到镇上，前面传出劈里啪啦的巨大声响，而一团团浓烟也不断的冒出来。我快步寻找着发生这一切的根源，一栋被火光所吞噬着的房子出现在我眼前，滚滚浓烟伴着火舌肆意地在夜空中飘散。忽然我注意到房子旁黑暗的角落里似乎有人在看着自己，当我把目光投向那边时又鬼一般的消失了。正待上前寻个究竟，屋里传出一声凄惨的女性的尖叫声。"里面还有人!"意识到这一点的我毫不犹豫地冲进了屋。

此时的房子里已是一片火海，到处都是呛鼻的浓烟，炙热的火焰烤得我皮肤快要炸裂了，厚重的皮鞋也感觉要熔化了一般，但我已顾不上这些了，努力在火海中寻找着呼救声音的来源。声音好像来自二楼，我快速向楼梯跑去，可此时烧焦的楼梯已无法承受我的重量，刚一踏上就断裂掉了，好在我反应灵敏，惊险地躲过了这一劫，强忍来到二楼。最后经过努力搜寻，我在大房间深处找到了一个已被烧得面目全非的女孩，不过奇怪的是她躺在一个画着奇怪红色符号的中间，周围还摆着一圈熄灭的蜡烛，感觉像在进行什么仪式似的。就在我不知所措的时候，小女孩的喉咙里发出了一丝沙哑的声音:"让我燃烧吧!"话毕，周身的火焰蔓延开去竟点燃了地板上所有的蜡烛！



此时房子完全被大火所吞噬，随时都有坍塌的可能。现在是生死攸关的时刻了，不容细想我立刻抱起女孩向外拼命奔去。刚到门口地板就突然裂开，猝不及防的我一下摔到了一楼，不幸中的万幸，我们都没有受伤，求生的本能驱使着我已疲惫不堪的身体，努力向门的方向跑去。然而迷离的火光模糊了我的双眼，我已分不清路了，就在感到走投无路时，奇怪的事发生了。跳动的火苗上居然出现了我在房间中看到的那个奇怪的红色符号，而火焰也随之慢慢消退了。我已没时间想这是为什么了，只能不顾一切地向着出口处奔跑。终于，我们终于逃出火海了！

我再也支持不住，精疲力尽地瘫倒在门前的草地上，我看了看身旁小女孩，用尽最后一丝力气对她说了句:"好了，现在安全了!"随后便什么都不知道了。依稀之中仿佛听到了周围响起的警笛声，看到了前来救援的人们……

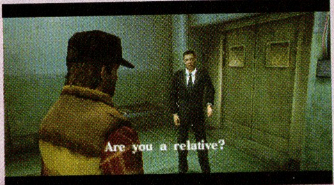
二.医院

一阵刺骨的寒风把我从梦中惊醒，我努力睁开了双眼，映入眼帘的是一片白雾茫茫。"这是哪里呢?"我自言自语道，挣扎着要从长椅上起来，却只感到脑袋昏沉沉的，双腿无力。看样子这是一个小镇，然而街上弥漫着厚重的大雾，一个人也没有，到处都破败不堪，整个镇子死一般的沉寂。我看了看旁边的路牌，知道了这里叫做"寂静岭"。"昨天到底发生了什么事? 那个女孩呢?被人救走了吧?一定送到医院去了，我一定得去看看她是否有事!"一想到这里，我赶紧在附近找到了地图，并确认了医院的位置。

穿过让人心生寒意的街道，我终于来到了医院，怀着忐忑的心情，我推开了医院的大门，同时也推开了一扇命运之门，当然这是后话……

让我意外的是，进去之后居然没看到一个人影! 只有没有信号、慢屏跳跃着雪花的老式电视发出"沙沙沙"的声音，在此时显得如此的刺耳。我先四处搜寻了一下，除了找到一份医院的地图，还在一块板子上看到了一份公告:

原来医院在装修啊，怪说不得没什么人呢。



尽管如此，我还是决定进去看看，因为我的心里一直放心不下昨晚那个烧伤的小女孩。我顺着走廊试探着向里走，这里到处都乱糟糟的，仿佛一个不小心就会发生什么似的。这时我发现不远处的电梯前有个西装革履的男人，于是我赶紧上前叫住了他。

"请问，你是这里的医生吗？"

"嗯，您有什么事？"

"昨天夜里发生了火灾，有个被烧伤的女孩送到了这里，请问她在什么房间？"

"一个女孩？对不起，我们昨天夜里没有接收任何病人，先生你确定？"

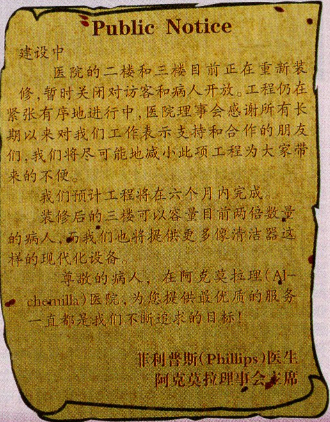
"是的，她全身都被烧伤了，非常严重！"

"你是她的亲属吗？她叫什么名字呢？"

"哦，虽然我不是她的亲属，也不知道她的名字，但是我把她从火中救了出来，我想她应该是被送到了这里来，请问这里还有其它医院吗？"

"这我恐怕就帮不上什么忙了，我还有很要紧的公务要办，你最好向其它人打听一下。"说完男子走进了电梯。

虽然没打听到小女孩的消息，但我并不死心，心想或许只是这位医生不知道罢了。于是我决定到二楼的病人区再去找找看吧。


Public Notice

建设中

医院的二楼和三楼目前正在重新装修，暂时关闭对访客和病人开放。工程仍在紧张有序地进行中，医院理事会感谢所有长期以来对我们工作表示支持和合作的朋友们，我们将尽可能地减小此项工程为大家带来的不便。

我们预计工程将在六个月内完成。

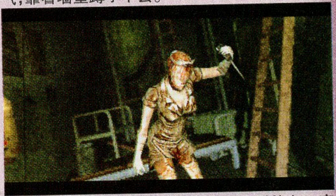
装修后的三楼可以容量目前两倍数量的病人，而我们也将提供更多像清洁器这样的现代化设备。

尊敬的病人，在阿克莫拉理(Alchemilla)医院，为您提供最优质的服务一直都是我们不断追求的目标！

菲利普斯(Phillips)医生
阿克莫拉理事会主席

踏出电梯，外面一片漆黑，四周传来嘈杂的装修声音。这什么破医院？我心里抱怨到。

我看到不远处的病房区有个人影，看穿着应该是个女护士吧？我刚想上前打个招呼，她却发出奇怪的声音来，而且身体开始不停的抖动。"小姐？你还好吗？"我试探着慢慢靠近她，突然她转过头，扑鼻而来的一股让人恶心的臭味。"天啊！这是什么怪物?"我用力挤了挤眼睛，这才仔细看清她的样子。穿着护士服的怪物头上缠满了带血的绷带，皮肤就像干枯的树皮，面目狰狞。已容不得我多想，她就拿着手术刀不由分说地向我扑来。惊恐之中的我下意识地抄起地上的铁锤对准怪物的脑袋就是猛的一下，一声闷响，她哼都没哼一下地倒在了地上，还不放心的我又上前去补了几下。这才有些筋疲力尽地放下铁锤，喘着粗气，靠着墙壁蹲了下去。



待我回过神来，告诫自己不论遇到什么一定要保持冷静。我再也不想待在这个鬼地方了，但却怎么也放下不下那个可怜的小女孩，心里盘算着等找到她就尽快离开这里。那么我现在该往什么地方走呢？反正也不知道女孩具体再哪里，我还是先到处找找看吧。

我随手打开了旁边205号病房，打开手电，在这黑暗中仔细搜寻，希望能找到一丝线索。看样子这似乎是一间诊断室，房间中间的滚动轮床上残留着大片的血渍，而墙上的一面大镜子看上去有些诡异。我在角落的一个破架子上发现了一份医生的诊断书：

这样看来小女孩确实被送到了这家医院，那她现在人在哪里？这份诊断书又是什么意思？怀着这些谜团我准备离开这个房间到其它地方寻找线索，就在我开门的那一刹那，房间内的镜子

Doctor's Diagnosis

初步诊断:

三度烧伤，病人已处于昏迷状态……

有什么东西阻止了伤害深入到内脏……伤害仅仅停留在表皮和四肢末端……

这怎么可能？

突然放出了光芒，那个身穿蓝色衣服的小女孩出现在了镜子中，她不是被烧伤了吗？……女孩什么话也不说，只一直用种复杂的表情盯着我，然后慢慢地把右手放在了镜子上，而手离开时镜子上多出了一个血手印图案，做完这些，小女孩退到一旁，但眼睛仍死死地盯住我。“你就是那个火中的女孩，告诉我发生了什么！”我急忙跑到镜子前，将手放到血手印上，忽然房间开始抖动，我只感到一阵头晕目眩，下意识地闭上了眼睛。



待我重新睁开眼睛，发现身边的一切都变了。房间还是那个房间，镜子也还是那面镜子，但镜中的小女孩已经不见了，房间内到处都是血迹，到处都是触目惊心的红色，空气中泛滥着让人窒息的气息，这就是地狱吗？但我发现那个血手印还残留在镜子上，我又一次触摸了它，在一阵眩晕之后，我发现房间又恢复了原来的模样。或许这是两个不同的空间，而带有血手印的镜子就是切换两个空间的关键，小女孩之所以这么做，可能是要告诉我什么。想到这里，我忽然来了兴致，也不觉得这一切有多么恐怖了，既然都到了这一步了，我就一定要解开真相，直觉告诉我，这一切事情背后肯定隐藏着什么！

用镜子切换到里世界后，我在房间中发现了一个塑料肺，或许这会是一个线索，反正手上掌握的材料越多越好，万一有什么用呢。我边想边把它放入了口袋中。

走出 205 病房，我才发现这里世界比想像中的还要恐怖和恶心，墙壁和地板上到处都是铁锈和血渍，天花板上不时滴下浑浊的液体，到处弥漫着令人作呕的气味，不时还会出现面目狰狞的怪物。忽然两个女护士怪物向我袭来，我连奔带逃在走廊上奔跑，很多房间的门都打不开，眼看就要被怪物追上了，“吱呀”一声，我终于打开了 202 病房的门，马上一个猫腰闪了进去，然后死死地把门关上。

等我稍微平静下来后，我开始用手电在房间中搜寻。这里有个沾满血迹的解剖台，在台上发现了一个金蛋，旁边还有一张字迹模糊的字条：

Hurried Note

别担心，[redacted]。我已经用[redacted]封住了她的力量，没人会来救她的，[redacted]五个中的一个[redacted]，把他们藏起来，好好保护。[redacted]

虽然不明白字条的具体含义，但我隐隐觉得与小女孩有关。于是我收好字条，准备到另外的房间接着调查。

继续往里走来到了 204 病房。这个房间相对简洁，只有一张脏兮兮的病床。走近后我发现床上有个带密码锁的医药箱，箱子下面似乎还压着一张纸，于是我赶紧抽出来看看。

Bloody Note

这个不停跳动的心脏困扰着我！为了让它停止下来，我把它锁进了冷藏箱里。（记住，那三个让它跳动的美女就是钥匙，“美女的年龄”）

看来要想打开这个箱子，就非得找到那三个所谓的美女，我得继续寻找线索才行。

一阵探索之后，我发现只有楼梯可以通行，顺着楼梯我下到了一楼。在楼梯口不远处，我发现有个房间的门似乎有些与众不同。打开手电一看，原来门上有个卵形的凹槽，感觉是个什么机关。卵形凹槽？我一拍脑门，忽然想起了之前拿到的金蛋，怀着一丝试探的心理，我把金蛋放了上去。果不其然，门开了。

这房间是个女厕所，如其它里世界的房间一样肮脏而混乱，我依旧四处寻找着蛛丝马迹。在马桶处我找到了一个塑料肝脏，这让我确定了之前找到的那个塑料肺绝不是没用的，它们之间肯定有着某种联系。另外这里也有一面大镜子，在旁边的铁丝网上我又找到了一张字条：

Student's Mnemonic

解剖课遇到麻烦了吗？发现把它们拿出来要比放进去简单多了吧？记住下面这个简单的句子，它会帮助你的：

Inside Stevie, little Henry Lurks.

这是什么意思？我完全看不懂，不过那个句子中用红色标注出来的字母 In、St、Li、He 和 Lu 一定代表了什么。弄不懂就暂时放一边，我又把目光放在了旁边的镜子上，对了，这是连接两个空间的通道啊，或许另一个空间还有其它线索吧。想到这里，我把手放在了镜子上。随着一阵眩晕，一切又回到了现实世界，布满铁锈和血迹的墙壁全部都不见了，取而代之的是洁白的瓷砖。回想起刚刚发生的一切，真的就像是一场梦，而且是一场噩梦。但我知道，调查还得继续进行下去，我再次打起了精神。

在表世界女厕所的马桶上，我找到了一把员工休息室（Staff lounge）的钥匙，而另一扇门上醒目的“AMY31”的字样也引起了我的注意。AMY？这应该是个女人的名字吧，这或许是个有价值的线索，想到这里我把它记了下来。

既然有了员工休息室的钥匙，我就立刻按照地图赶到了那里。这房间比其它房间干净多了，而右侧的墙上用鲜血写成的“LUCY23”的字样在这干净的房间里显得如此扎眼，而 LUCY 不也是个女人的名字吗？看来我的推断没错，这一定有用。把它记录下来后，我还在墙上发现了一份员工通知：

Staff Notice

关于工程问题

大家都知道，楼上的装修出了一点问题。由于劣质的装修材料和水管漏水，整个第三层不得不被迫关闭，具体开放时间我们会进一步通知。这果然印证了那句老话：“一分价钱一分货”！因此我们只能将工期再延长六个月了，同时减小来年的住院容量。我们也不得不将病人的看护费用和咨询费用降低 50%了。

所以我们要求医生尽量不要让任何病人住院，除非他马上就要挂掉了，否则千万别让他住进来。最好把他们都安排在自己的家里修养。

员工聚会！

不要担心，员工聚会依然会照常进行（我们的娱乐资金是没人敢挪用的！）。星期五晚上 8 点，大家在安妮（Annie）酒吧门口碰头。酒水（当然是医用酒精了）和食物都会免费。最好早点过去，这样你才有机会泡到实习护士，晚了她们都跟别人跑了！

看着这份让人发指的公告，我心里不禁咒骂起这群人渣来，这还是救死扶伤的白衣天使吗？简直一群吃人不吐骨头的人渣！咒骂之余，我在墙壁上发现了一串检查室（Exam room）的钥匙，那就到检查室找找其它线索吧。



而检查室的景象让我吓了一大跳，只见一副内脏被掏空的死尸放在中间的病床上，我稳住情绪，走近仔细观察，才发现这不过是一个讲课用的塑料人偶，刚才只是虚惊一场。既然是塑料人偶，那么之前找到的塑料器官肯定来源于此了。果然，我在一旁的水池里又找到了塑料肠子和胃，现在五个器官就只差心脏了。虽然料定心脏一定装在 204 病房那个带密码的箱子里，但密码究竟是多少呢？我继续在房间中搜寻着，希望找到解开密码的线索。房间墙上的一个大灯箱引起了我的注意，我试着把它点亮，当它亮起后一张 X 光片出现在我眼前，我仔细一看，X 光片上居然写着“SARAH19”。哈哈，这真是踏破铁鞋无觅处得来全不费功夫啊，这 SARAH 不也是个女人的名字吗？按照箱子前字条的提示，三个美女的年龄就是密码，这名字后面的数字肯定就是她们的年龄！结合之前获得的另外两个号码，把她们的年龄从大到小排列，对，“312319”一定就是箱子的密码！，我再也抑制不住内心的兴奋，飞快地向 204 房间跑去。这中间的路程并不短，但此时的我浑身仿佛有用不完的劲，很快就成功地从箱子中拿到了塑料心脏返回了检查室。

虽然拿齐了五个器官，但面对这内部空空的人偶，我又开始犯愁了。究竟该怎样把它们装进去啊？我对此一窍不通啊。解剖学、人造器官、腹部空空的人偶……我思考着这几者的联系。等等，我不是还找到过一张讲解剖学的纸条吗？那个句子怎么说来着？“Inside Stevie, little Henry Lurks。”标红的部分是……对了，解开了，我高兴得像个孩子般跳起来。in 是 intestines，肠子；st 代表 intestines，胃；li 是 live 的缩写，肝脏；he 代表 heart，心脏的意思；而最后的 lu 肯定是肺 lung 了。按照这个顺序放肯定没错！果然，当我依次放完它们的时候，人偶的眼睛“刷”的一下就睁开了，吓得我打了个寒颤。可此后人偶就纹丝不动了，只静静地躺在那里。我费这么大劲不可能就只换回这么一个结果吧？这让我有些沮丧，当我绝望地要离开检查室时，忽然发现人偶的眼睛有着一种异样的色泽，闪耀着神秘的光芒。或许这对玻璃眼睛是非常关键的线索呢？我自我安慰到，取下了它们放进了口袋。

随后我把医院上上下下又检查了一遍，表世界已经没什么有价值的发现了，看来只有里世界才能找到突破口。

功夫不负有心人，我在里世界通往检查室的走廊的门上，找到了一个奇怪的死亡面具，浮雕的模样比较恐怖，有眼无珠，两个黑黑的空洞更增添了这份恐怖感。我仔细一看，发现它的下面有着一行小字：渴望注视未来的盲人需要眼睛！想必那个费了不少力气从人偶身上拿到的玻璃眼睛应该是用在这里没错了，我暗自庆幸当时自己没有莽撞地离去。

打开了大门，迎面而来的却是两个女护士，因为交过几次手了，要解决掉她们并不是一件难事。等干掉她们后我才观察起这个里世界的检查室来。我吃惊的发现，那个现实世界中放教学人偶的床上居然躺着一个女孩的尸体，让我有些反胃的是，她的身体就像人偶那样被切开了，而且眼睛也被挖走了！是那个畜生做了这天理不容的事?！眼前的景象让我变得愤怒。

这个房间的隔壁就是医生办公室（Doctors's Office），只见它的门上挂着一个禁令：

Staff Meno

全体员工注意：

如果没有另行通知，任何人都不得进入我的办公室。

考夫曼（Kaufmann）医生

这个办公室隐藏着什么呢？为什么不准其他人进入呢？当我好奇地推开它的大门后，一个浑身被黏稠液体所包裹的怪物一下子向我扑来，它的嘴里还不停的喷出具有腐蚀性的唾液来，看架势比之前遇到的怪物都强。已经管不了那么多了，此时的我已经被激怒了，我操起家伙就向它迎了上去，照准它的脑袋就是拼命的打击。

也不知过了多久，怪物终于倒下了，而我也筋疲力尽了，嘴里不停地喘着粗气，心想如果此时再来一个怪物的话恐怕我就招架不住了哦。随着怪物在地上停止抽搐，地上出现了之前在火灾中看到的那个奇怪的符号，中间还有个红色的三角块，上面写着“未来碎片（Future Piece）”的字样，我将它拾了起来。

这时那个穿蓝色衣服的小女孩突然出现在了我的面前，我拿着三角块问它：“这是什么？而你又是谁?这一切到底是怎么回事?”我按捺不住内心的激动，冲着她大吼。可小女孩好像什么都没听到似的，缄口不言。忽然四周想起了警笛声，就像那天我把她从火海中救出来时一样，之后我感到一阵天昏地暗，接着就什么都不知道了……

“你终于醒了，你还好吗?”我睁开眼睛，在我面前的是一个穿红色衣服的美丽女子，她用非常温柔的声音问候我到。我发现自己正躺在医院大厅的长椅上，而心里猜测着这位女子的身份。

“我叫莉莎（Lisa），是这里的实习医生，请问你是在这里等人吗?”看着我不解的眼神，莉莎大方地作了个自我介绍。

“哦，不是的，我只是……嗯，只是昨天才刚到这里而已。我叫特拉维斯，很高兴见到你！”我从长椅上挣扎着爬了起来，想对莉莎表示友好，无奈全身乏力，后脑勺生生的疼。

“你确定你没事吗?”莉莎看我这样关切地问到，“抱歉，你看上去有点虚弱……”

“不，我没事”，我顿了顿，“只是昨晚我在火中，今天一整天又不停地奔波，可能有点累了”。

“商业区的大火吗？我听说了，太可怕了！现在火灾的原因还不知道，对了，有个可怜的小女孩艾丽莎.格拉斯潘（Alessa Gillespie）在火灾中丢掉了年轻的生命”，说完莉莎眼睛有些红红的，悲伤地转过头去，

“艾丽莎？她死了？”原来那个小女孩叫这个名字，我心里也变得有些酸酸的。

“是的，请问你认识她吗？”

“哦不，我……嗯，其实没什么。”我不知道是否应该把艾丽莎从火中救出的事情告诉莉莎。

“哦，这样啊，我得赶紧走了”，莉莎改变了话题向门口走去，“考夫曼医生希望我赶到 Cedar Grove 疗养院去，时间快到了，如果我迟到的话，他肯定会冲发大发脾气的。放松点吧特拉维斯，或许我们还能再见面的”。莉莎向我告别。

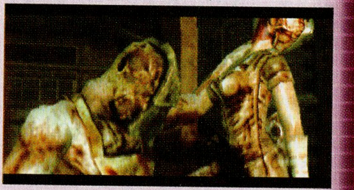
“但愿如此吧，莉莎”。

望着莉莎的离开，我心中涌起一丝的惆怅，不知以后的路该怎么走下去。莉莎是到 Cedar Grove 疗养院去了是吧?也许那里还能找到一丝线索，就这样在医院死等下去也不是办法，只能去撞撞运气了。想到这里，我推开了医院的大门，迎着屋外刺骨的寒风，走进了茫茫大雾之中……

三.疗养院

寂静岭的街道上依旧弥漫着大雾，没有一个人影，这究竟是个什么鬼地方？虽然我坚定了要找到那个烧伤的小女孩的信念，想要找出这背后所隐藏真相，但说实话，孤独地在这个鬼地方待下去，到处都发生着奇怪的事情，到处都是些丑陋的怪物，到处都让人感到恶心，这真的会把人逼疯的！就这样想着昨夜以来发生的种种不可思议的事情，我走在去精神病疗养院的道路上。忽然前面闪过一个影子，我本以为遇到了路人，谁知定睛一看，却是昨晚在最后的房间中与之搏斗过的吐酸怪，我不禁精神一振，再向四周看了看，类似的影子在大雾中还不少呢，看来这个街道上到处都是怪物了，不能久留，得赶快离开这里，要不被它们包围起来就不妙了！此时那些怪物也似乎发现了我，纷纷向我围了过来。双拳难敌四腿，硬拼肯定没有胜算，我快速分析了一下眼前的形势，拔腿就飞速向怪物较少的一方奔去。而大群怪物们在我的后方紧追不舍。

眼看就要被它们追上了，我顺势闪进了旁边的一条小道，一口气跑到底，一转身进了前面的一栋房子里，然后把门死死的关上。待我松口气的时候，我才发现自己躲进了一个屠宰场（Butchers），这里挂满了鲜肉和灌好的香肠，有的鲜血淋淋的往下滴血，一阵阵恶心的腥臭随处可闻。我悄悄地透过窗子往外望了望，刚刚那群怪物还守在门前，看来这条路是走不通了，仔细找找看有后门没有，要不等它们发现我在屠宰场里面，破门而入的话就糟糕了。



我小心翼翼地朝屠宰场里屋走去，刚到门口我就听到里面有动静，透过狭小的门缝，我看到了让人不寒而栗的一幕：一个女护士怪物被反绑在椅子上，身上不停地颤抖着，而她不远处一个浑身沾满鲜血、头戴铁帽、肌肉发达、手持一把几乎等身长的巨大砍刀的屠夫样的男人慢慢地向她逼近，刹那间，男子一手像拎只小鸡一般把女护士提到半空，一刀刺进了她的下腹部，再顺势向上一提，就将女护士的身体劈开了，顿时血浆蹦出，内脏流了一地，男子的手法之娴熟，性情之残忍，都不由得让躲在门后的我倒吸了一口凉气。看着内脏喷出的那一刻，我差点没忍住吐了出来，虽然昨天已经看了不少恶心的场面，但与今天的这一幕相比，它们显然还未够班呐！做完这一切，男子像什么事都没有发生似的，拖着大刀径直离开了。确定屠夫已经走远之后，我才悄悄地从门外溜了进来，等走近一看，那女护士怪物早已断了气。这一幕的可怕让我感到此处不是久留之地，便马上找到了后门，按照地图向疗养院的方向走去。

疗养院一片漆黑，不见一个人影。莉莎呢？不知她现在怎么样了，其实我还是有些担心她的。不过既然没有人，那么要弄清事情的真相还得靠我自己，我打开手电开始了探索。

幸运的是，不久我就在大厅旁的一个房间里

找到了疗养院的地图，这对我的探索帮助很大。

接着我对着地图来到了对面的西活动室(West Solarium)，猜想这里应该是病人休息时走动走动、晒晒太阳的地方。我在房间里的轮椅上发现了一个脸上沾满血迹的布娃娃，而它的旁边居然有一把手枪！我已经不想再去想为什么在这里看到的东西都沾满血迹、让人作呕，而是直接拾起了那把手枪，此时我想的是如果有了枪就能爽快的给怪物爆头了，这家伙要比铁锤之类的东西有安全感多了。

离开西活动室，我发现附近房间的门都是锁着的，只有东活动室(East Solarium)的门可以通行。在这里我找到一份年代久远的状态报告：

状态报告：1960 年 12 月 3 日
病人：[redacted]女士
年龄：34
检查医生：哈里斯(Harris)医生

记录：病人持续出现强烈幻觉和暴力倾向的混合特征。她的情绪能瞬间从平静转向暴戾，所以我们要将她送到隔离区去。当她丈夫来看望她时，她会变得非常凶暴，还有她要求见到自己的孩子。

我们决定对她进行阶段性的特殊治疗，给她增加了药物 Epolineum 来阻止她的突发暴力行为。我不喜欢给病人注射类似的镇静类药物，但是她的攻击倾向太明显了，在她发病的时候，无论对于她自己，还是来看望她的丈夫，以及这里的工作人员，都是非常危险的。

这份报告有太多我看不懂的内容，等以后情报收集多了再说，现在还是先把它收入口袋里。当我穿过东活动室时，我听到远处隐约地传来了脚步声，声音越来越清晰，我用手电向着声音的方向射去，灯光正好照在一个中年妇女的脸上。

看着这张陌生的脸，我竟有一种似曾相识的感觉，总感觉在哪里见过。忽然我脑海中闪过一个画面，"你是火灾时躲在墙角的那个女人，当时我看到你了！"我激动地向妇人叫到！

"那是当然了，着火的就是我的家，艾丽莎就是我的女儿，你应该是那个救了她的人吧？"妇人面无表情的回应。

"是的。她是你的女儿？那你为什么丢下她独自逃跑了？她还是个孩子啊？你就这样把她一个人丢在大火中？你还真无情啊！"听到她的话我的气就不打一处来，这还是个母亲说的话嘛？

"说得好，不过这个世界并不像你想像的那样……"妇人并不否认，也不想就此多做解释，取而代之的是轻松的口气。

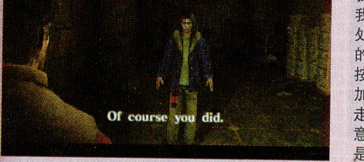
"你真是个疯子！"我无法抑制内心的愤怒，吼到："艾丽莎到底怎么样了？莉莎说她死了！"

"不过艾丽莎不这么认为呢，她认为这是对她的照顾。最后奉劝你一句，特拉维斯，不要相信她，她不知道自己在做什么。"

"你怎么知道我的名字的？快回答我！"我对此越发地不解了。

妇人不再理我，头也不回地消失在黑暗中。不甘心的我快步上前准备抓住她问个清楚，可是，哪里还有她的半个影子？

"他们都是疯子！"我再次忍不住咒骂到，我实在不能理解艾丽莎妈妈所说的一切，这也更加坚定了我要让一切水落石出的决心。



顺着走廊我继续仔细搜寻着一切可能的线索，然而这附近的门也全部都禁闭着，看来只有到别处再找找了。我通过转角楼梯来到了二楼，这里的怪物似乎比一楼多了许多，为了不惊动它们，做出无畏的体力消耗，我关闭了手电，凭着仅有的暗淡光线绕开它们慢慢前进。

随后我来到了结核病房(TB WARD)，我意外地发现了一部气泵的控制器上有一张通告：

Iron Lung Warning
废弃通知

由于最近的这些事故，我决定停止人工呼吸器的使用，全体员工都甚至是资深护士都必须遵守我的这一决定。病人在治疗中死亡不是随便说说那么轻松的。我不能相信所有阀门同时超载这是人为能够引起，所以我宁愿相信这是机器本身的问题。预防是解决问题的本质－－我们必须对每个病人的安危负责，哪怕他是最严重的病人！

哈里斯医生

这个医生还算有点职业道德，比医院那帮禽兽好多了！我心里暗暗称赞。原来这是个废弃的人工呼吸器，虽然隔着玻璃我看到气泵的内部有一把钥匙，但要拿到它必须先让这气泵动起来才行。我担心这个废弃的机器就像定时炸弹，说不定自己操作一不小心就会炸掉。于是我小心翼翼地研究着打开气泵的方法。鼓捣了半天，我终于开启了气泵，顺利地得到了那把打开地下室的钥匙，不过这才发现，背心不断冒出的冷汗几乎打湿了我的半件衣服。

回到楼梯处，一直下到最底层，我打开了地下室的大门，顺着道路来到东管道间(East Pipe Room)。这里好像是全楼的排水管道的出口，但我仔细地检查了几遍，发现除了管道里会流出散发着腐烂味道的绿色的液体之外，其余就没什么不寻常的地方了。不过直觉告诉我，这里肯定能获得什么线索，只是时机还未到而已。

带着这些谜团我离开了管道间，沿着漆黑狭长的管道向前探索着。在另一处的楼梯间前，一个从没有见过的怪物在那里来回巡逻，看样子十分凶悍，来硬的自己可能要吃归。于是我拣起地上的一块小石头，向另一个方向使劲扔了出去，怪物觉察到了动静，立刻凶猛的扑了上去，而我趁机转进了楼梯间。

上到二楼后，我对着地图来到了女性水疗室(FEMALE HYDRO THERAPY)，这里有个不断冒着蒸汽的大缸，这应该就是用来给患者作水疗的吧。我注意到缸底静静地躺着一把钥匙，但缸太大太深，而且不断冒出的蒸汽带着高温，不用工具是无法在不被烫伤的情况下拿到的。这缸像是用什么特殊材料做成的，无论我怎么折腾也无法破坏掉它。在我一筹莫展的时候，忽然发现墙上有个绿色的按钮，怀着试试的心情我按下了按钮，谁知钥匙立刻顺着水流从缸底流到下水道去了。这下遭了，我心里暗暗感到不妙。不过这也让我无可奈何，只好先把钥匙的事放在一边，到其它房间寻找另外的线索。

向前来到了女治疗室(FEMALE TREAT)，这里有面镜子。这个空间已经被探索得差不多了，或许到另一个空间会得到更多的线索。这样想的我于是开启镜子来到了里世界。

摸索了半天，我发现也只有楼梯间能够通行，于是下到了一楼。路过女子病区(FEMALE SECLUSION)，我看到门上有个奇怪的凹槽，忽然我觉得脑袋有些疼痛，脑海中像回放电影般地出现了一段一男一女的对话：

"我讨厌你！我一直都讨厌你和你那个恶魔一样的儿子！"女人大吼大叫！

"哦，海伦(Helen)，我亲爱的海伦，如果你真的死了，我该怎么办啊。"男子哭出了声。

这两人是谁？他们为什么会出现在这里？这段对话又是怎么回事？就在此时，声音突然中断了。带着这种种的谜团，我推开了旁边女厕所的大门。虽然没有什么特别的发现，但至少这里还有面镜子。

回到表世界后，我的第一反应就是这里好臭，不愧是厕所，一股浓烈的粪便气味直冲鼻子。我下意识地捂住了鼻子，开始四下查看起来，虽然我很不情愿在这个地方待太久。在最里面的马桶处，残留着不少粪便，管道中不时发出金属碰撞的声音，看样子厕所被堵住了。我试着按了冲水按钮，没什么用，不甘心的我一直按住按钮，试图加大水量把粪便冲走，终于污秽被强大的水流带走了，而管道中的金属碰撞声也消失了。我忽然意识到，自己这是在干什么啊？做这些有用吗？我是来调查的还是来疏通马桶的啊？或许听到碰撞声的金属是个有价值的线索也不一定啊，我发扬了一下阿Q精神。我在厕所最里面的地板上还发现了残留的血字："带走我的儿子！"儿子？这个"我"又是谁？看来谜团还真不少，我得一步步破解它们，我有这信心！

出了女厕所一直前行就来到了5号女子病房(FEMALE DORM5)，这里的凳子上的一份值日记录首先引起了我的注意：

Duty log, Female Seclusion

上午 9 点 30 分：对隔离病人进行药物治疗，一切正常。

上午 11 点 46 分：陪同哈里斯医生进行午间巡查，一切正常。

下午 3 点：[redacted]女士的丈夫前来看望她，为了让她感到更舒适，我们把她安置在一个单独空房里。

下午 3 点 46 分：[redacted]女士攻击了她的丈夫，在整个探望期间，她都有强烈的暴力倾向，并试图掐住[redacted]先生的脖子。我听到了她发出的凄厉的惨叫，立刻联系了值班警卫，设法阻止了她－－尽管她是一个女性，房间也如此狭小，但这仍然需要我们三个人一起上才成功制止了她。

我们强制让她镇静下来，并将她带回了自己的房间。随后哈里斯医生对她进行了检查，并决定对她恢复药物 Epolineum 的使用剂量。

下午 5 点 12 分：在发生了[redacted]先生的事故之后，其他病人也都变得激动和不安。哈里斯医生下令将病房的门全部紧锁起来。

从这份记录来看，那天可真是麻烦的一天啊，没事最好别去招惹精神病人。随后我在一个病床上找到了病人财物保存室(patient belongings)的钥匙，这真是个不错的发现！

于是我马不停蹄地赶到了保存室，这里的桌子上放着一份多年前的情况报告：

看到这份报告，我想起了之前在东活动室找到的另外一份报告。等等，报告中说她看到了镜中的世界？这个神秘的女士肯定与整个事件有关！或许我该再到镜中世界去看看了。想到这里，我毫不犹豫地通过房间墙上的镜子来进入了里世界。在里世界中，我找到了一份警官报告：

Police Report
警官报告

1959 年 11 月 4 日 INo:VA4545-10

当我赶到[redacted]先生家的时候，救护车也已到达了现场。邻居布莱恩特(Bryant)先生(现场第一目击者)已经制服了[redacted]夫人，并在帮助医疗人员救助小孩。而丈夫[redacted]正在从公司赶回来的途中。

感谢布莱恩特先生的介入，及时关掉了煤气，并让房子通风，但现在站在这里仍然可以闻到非常强烈的煤气味道，我觉得有必要让消防队出动，以预防可能出现的事故。

看起来[redacted]夫人想用煤气来杀死自己和孩子。当我问起她的动机时，[redacted]女士非常愤怒并拒绝合作，她要求我放了她，这样她才能"杀死这个恶魔一样的小孩"。显然，她的精神已经有些不正常了。

布莱恩特先生说自上个星期以来，他就听到隔壁多次传来激烈的争吵，并不时发出尖叫声。他说"海伦出现这种不正常的行为已经有相当长一段时间了。"

虽然报告上面女人的名字已经看不到了，但我断定她肯定就是病人状态记录中那个攻击自己丈夫的女人，她为什么会认为自己的孩子是恶魔？要杀掉他？世上还有这样的母亲？这个疯子！

除此之外，我在房门上我找到了一把猎枪，好家伙，这可比手枪好用多了，至少与怪物对决的时候又多了几分胜算。但我再也没有找到其它有价值的线索，附近的房间全部都是紧锁着的，这多少让我有些懊恼。如果有它们的钥匙就好了，我不禁感叹。钥匙？对了，水疗室不是有把钥匙被水冲走了吗？我整理了一下思路：然后钥匙被卡在了女厕所的管道里，疏通后它应该顺着管道来到……是了，应该来到排水房，整栋楼的管道都在那里汇集，肯定没错！事不宜迟，我立刻向地下室的排水房跑去。

果然，在东排水房的排水口，一把钥匙正静静地躺在那里等着我去捡似的。我拾起来仔细地看了看钥匙的标签，这是把访谈档案室(Interview archives)的钥匙。档案室？太好了，那里一定能找到有用的资料，我异常兴奋。不过查看地图之后，似乎只有通过里世界才能到达那里，好在在附近的储藏室(Storage)我找到了镜子。

Status Report, 2-7-1961

状态报告：1961 年 2 月 7 日
病人：[redacted]女士
年龄：35
检查医生：哈里斯(Harris)医生

记录：[redacted]女士的情况在过去的几个月里急剧恶化，她对所谓的"镜中世界"的幻想变得日益严重，而且她每天处于精神极度紧张状态的时间越来越长。在这次检查中，她甚至声称自己现在就在另一个世界中。

她现在完全回想起了曾经攻击自己儿子的经历，但她没有丝毫的悔意，而且看上去她对此还相当自豪。我担心这是由于长期服用 Epolineum 而产生的副作用。我已经将她的服用剂量减半了，希望在短期内能看到好的效果。

刚来到二楼档案室里，一段电影般的画面又出现在我的脑海里，这次的声音同样来自一男一女，但男声似乎与之前的不同：

"我就这么做了！"女人的话显得理直气壮。

"你做了什么？我不明白。"男人的语气充满了疑惑。

"就是你对付那些神经病的方法，你就是那样做的，不是吗？他就是个神经病，他就是个坏孩子！他一直都是！我曾试图认为他不是，但我不能忘记他们做出的决定！"女人有些抓狂。

"他们？"

"就是那些镜子里的人，他们知道一切！"女人的声音几近绝望。

"这是怎么回事？"男人顿了顿，"告诉我，这是他们的意思吗？"

"是的，他们看到了这孩子的邪恶，我必须杀了她！我不能让他去害人！他是我的骨肉，我给了他生命，我也可以带走他的生命！他们说一个好母亲是能够教育好他的孩子的，我知道你认为这么做是错误的。"女人的话语越来越奇怪。

"海伦，我只是不明白……"

"不！医生，你只是认为我是个神经病，你只想锁住我。不过可惜你做不到，我可以通过镜子去我想去的地方，去他们的世界，现在这个世界只是个梦罢了！"这个叫海伦的女人叫嚣到。

"海伦！"医生试图打断她。

"他们什么时候才带走我的儿子呢？"海伦并不停歇。

但此后画面突然消失，一切归于平静，感觉就像做了个噩梦一样。我摇了摇有些昏昏沉沉的头脑，试图理清刚才对话中的线索。那个叫海伦的应该就是之前状态报告中想要杀掉自己丈夫和儿子的女人了，那么与之对话的医生肯定就是她的主治医生哈里斯了。但对话中的"他们"是谁？为什么海伦会认为自己的儿子邪恶？这些谜团依旧困扰着我。

边思考这些问题边走着，不知不觉我通过楼梯来到了男子重症区(MALE SECLUSION)，这个有五个隔离的房间，应该就是用来重症病人的单间了。我分别到五个房间进行了详细的查看。

首先看到的是 5 号房，房间很干净，桌上放着一大桌饭菜和碗筷，看样子一点都没有动过，不过它们都已经腐烂了，发出浓重的酸味来。在房间的角落里还有一个落满灰尘的体重计。根据以上特征，我推测该房间的病人是个厌食狂。

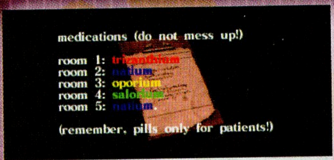
接下来是 4 号房，房门被粗大的铁栅栏挡住，根本进不去，房门上有许多大大小小不等深坑，看样子是被外力打击所致，这病人是什么样的呢？不太好说，或许是个狂暴症患者吧，用铁栅栏挡住房门是因为怕他把门破坏了跑出来吧？我对此病人作了个大概的估计。

3 号房很有意思，里面居然有件女式长裙，而且桌上有许多化妆品，这不是男子重症区吗？怎么还会有这些东西？难不成这病人有易装癖？

旁边的 2 号房也进不去，房门好像因为高温而发生了扭曲变形，我又用鼻子仔细嗅了嗅，闻到房间里有一股焦臭味。于是便料想这应该是个纵火狂的房间。

1 号房里满是血迹，就连墙上和天花板上都有，在一旁的桌子上有一把锋利的剃刀，以及沾有血迹的纱布。这个病人应该是个自杀狂。

察看完各个房间，我又在外面的椅子上发现了份病人的药品清单：



Clipboard

药品清单:(别弄混了)
房间 1: trizanthium
房间 2: natium
房间 3: oporium
房间 4: salorium
房间 5: natium
(记住，药只能给病人使用！)

啊，我的天，这些奇怪的药品的名称我可不认识，为什么还要用颜色把它们标注出来呢？奇怪，真奇怪！不过这里奇怪的事情恐怕还不止这些。没办法，不能解读它我只有继续前进。

不多时我便来到了疗养区的办公室(NFIR-MARY)，在桌子上我发现了一个木偶盒子，打开一看，里面有五个丑陋的木偶和几片不同颜色的药片。这都是些啥木偶啊，简直恶心得让人想吐。稳了稳已经开始翻江倒海的胃，我仔细端详起木偶来，忽然一个灵感从我的脑海中闪过。我连忙取出刚刚那份看不懂的用药单，结合刚刚察看房间时得出的推论，我把不同颜色的药片一一放进了木偶的嘴里。只听"啪"的一声，盒子弹出了一个暗槽，里面装有一把钥匙！没错，这五个木偶代表了五个重症病人，而药片正是他们需要服用的药品，虽然我不知道药片的名字，但我还不是个色盲啊！因为这把钥匙是通向哈里斯医生办公室的，我心中正有许多疑问要向哈里斯医生请教呢，是解开这些谜团的时候了！



在前往医生办公室的途中，我还意外地发现了一份事故报告：

Amber Incident Report
黄色的事故报告

报告员:希门斯(Simons)
事故描述：一男孩轻易地进入了疗养院，并径直来到了女子重症隔离区（门忘记上锁了)。他来到了病区5号房间，这时值班的警卫迈克尔(Michael)发现了他，随后将此情况通知给我。这名男孩是个访客的孩子，最后被他的父亲带走了。
疏忽之处：值班人员忘记锁上隔离区的大门，还有从大厅一直都大楼的一、二层，工作人员居然都没能及时发现这名男孩。
建议:所有员工都应该时刻提醒自己一定要锁好病房房门，负责巡查和管理的工作人员也要负起相应的责任。

这份报告中所说的男孩无疑就是海伦的儿子了，海伦不是不顾一切地要杀掉他吗？他为什么还要去看望她？为了找到这些答案，我加快了通往哈里斯医生办公室的脚步。

在医生办公室，我又发现了张有趣的字条：

'Magpie' notes

哈里斯医生：
我们的"喜鹊们"又开始了，这次他们竟然吞下了档案室和地下室的钥匙！真该死！
不过也别着急，加里(Gary)让"雄喜鹊"去结核病房了，我也对"雌喜鹊"采用了水疗法。我们肯定会想尽办法让他们把钥匙都吐出来的！
如果不是为了这些该死的病人，我们才不会用这么大的动作呢！

克雷姆(Clem)

×说明：magpie 原意为喜鹊，在这里指那些喜欢收藏物品甚至成了一种陋习的人。

原来是这样，这就很好解释为什么在结核病房的气泵里能得到档案室的钥匙了，这地方真是什么样的病人都有啊。我不禁觉得有些好笑，可是一想到还有那么多谜团没有解开，就再也笑不出来了。而在办公室的桌子上，一个形状奇特的东西引起了我的注意，这东西有点像打开某种特殊机关的道具。我一直盯着它看了很久，试图在脑海中搜寻与之相关的记忆。忽然我觉得它的形状有些似曾相识，再一细想，这不是和里世界女重症隔离病房门上的凹槽的形状相同吗？肯定没错！那么毫无疑问了，这肯定就是打开女隔离病房的道具！看来真相离我越来越近了！另外桌上还有一份像是哈里斯医生日记的东西：

Patient Notes

今天新来的病人叫做海伦·格拉迪。我对她冷静的心理和良好的举止感到惊讶。
看过她的病情记录后，我意识到她这种病情非常少见。
这个女人声称自己完全不记得以前做过的什么事情。事实上，她现在一次又一次地要求见到自己的儿子！在这点上我同意她丈夫的观点，让孩子远离她一些比较好。
还有，她想要完全康复几乎不可能了，但我还是希望能够多花一些时间在格拉迪女士的身上——她的病情简直太让我着迷了。

更让我感到不可思议的是，我在中央大厅的地板上看到了一幅画，画得很粗糙，一看就是小孩子的作品，简单的线条勾勒出一栋房子和三个小人，旁边还有一行小字"爸爸、妈妈和特拉维斯"！特拉维斯？这不是我自己的名字吗？再联想到之前医生日记中得知的海伦的姓——格拉迪。难不成自己与这个事件有关？怎么一点印象都没有啊？没可能，说不定这只是巧合而已。虽然这样安慰着自己，我还是感到有些惴惴不安。

终于，我来到了女性重病隔离区门前，将那个奇怪的东西放进凹槽，然后推开了房门。莉莎正坐在房子里的椅子上，看上去情绪有些低落。她怎么会在这里？她与这个事件又是什么关系？太多的疑问缠绕着我，但我还是向她打了招呼。

"莉莎？你怎么也在这？你看到这里的人了吗？他们都……他们也在这镜中的世界吗？"

"我……真是太悲惨了！他们帮不了她，她只能呆呆地坐在这里，她想她的儿子都快要疯掉了！"莉莎懊恼地捂住了自己的脸。

"她？她是谁？是那个小女孩？是艾丽莎？"

"不是，不是！你知道这里是谁！"

说完这些莉莎就跑开了，我本想前去追她的，但我却始终无法移动一步，因为我更想知道这病房里面的一切！

我发现前几个病房的房门都被破坏了，只有5号病房上的铁锁被人为破坏了，而外面的墙上挂着许多孩子的画，与之前在中央地板上看到的那副显示出自同一个孩子之手。我再也忍不住了，推开了5号病房的大门……

我的脑袋忽然一阵剧痛，脑海中出现了小时候的自己，仿佛在病房四周寻找着母亲。

"妈妈，是你吗？妈妈！爸爸说你死了，你真的死了吗？"小时候的我向着墙角的一个人喊到。

"我没死，只是被锁在这里了！这个世界没有死亡，我让他们把你带了过来！"那个人如此回应，而声音如此熟悉，这是……这是妈妈的声音！

"妈妈！"脑中浮现出的这一幕画面感染了我，我情不自禁地喊到。

"过来吧，孩子！让妈妈好好看看你！"妈妈慢慢地向我靠近。

看着妈妈一步步向我走来，我忍不住想要落下眼泪。就在她快要靠近我的那一刻，我忽然从脑海的回忆中清醒过来，定了定神，眼前这哪是自己的妈妈啊，分明就是一个丑陋的怪物！

那一刻我愤怒了，我不能容忍这个怪物来欺骗自己的感情！我掏出猎枪对着怪物就是一阵疯狂的射击，一边扣枪，一边不可遏制的朝它发出怒吼！渐渐地，怪物倒在了血泊中，而此时的我杀红了眼，手中仍然不停止对它的射击，直到最后我感到累了，直到膛里的子弹被打光了，这才停止了下来。地上又出现了红色三角锥物体，它的上面刻着"过去碎片(Past Piece)"的字样，而艾丽莎也在此刻出现在我面前。然而就像以前一样，无论我问什么，她就是一句话都不说，而后又响起了警笛声，我再次昏了过去……

四.大剧院

当我再次醒来的时候，发现自己躺在疗养院大厅的长椅上，周围依旧一个人都没有。我费力地爬起来活动了一下，仔细回想了昨天发生的事情，然后便开始新的搜寻。看来对疗养院的调查该告一个段落了，那么下一个目的地会是哪里呢？正在我发愁的时候，我发现门口的接待处的桌子上多出了一张电影票。这是谁放上去的？该不会提示我这是下个目的地吧？事情发生的这些日子来，我总感觉自己被什么人在牵着走一样，似乎有人在故意引导我去发现什么。既然这样，那我就奉陪到底吧！捡起桌上的电影票，我开始向大剧院(Artuad Theater)进发了。

刚走出门，发现大门口停着一辆汽车，发动机还在"轰轰轰"地响，后盖也开着，里面似乎有什么东西在闪光。原来是把木材厂(Lumber yard)的钥匙。目的地不是大剧院吗？关木材厂什么事？尽管不解，还是把钥匙揣在了兜里。



从地图上看，到大剧院的距离并不远，可到那儿最近的街道都因为塌方、封路、怪物守卫等各种原因过不去，我只好绕行了。穿过屠宰场时，我发现之前被屠夫样的怪物杀死的女护士怪已经不见了踪影，地上的一条醒目的血迹一直蔓延到门口，而在屠宰场里我找到了那顶护士帽，上面似乎写着几行小字：

Blood Cap

救命啊

这难道是那个女护士临死时留下的吗？出屠宰场大门，我终于发现了那个被杀死的女护士，现在她已经被开膛破肚，其状惨不忍睹。我实在看不下去了，赶快离开了这个让人反胃的地方。

现在我终于明白车的后备箱里找到的那把钥匙有什么用了，因为各路都被堵死了，要到达大剧院，就非得经过木材厂不可。木材厂到处充斥着刺耳机器声，让人很是烦躁，在途中我看到了一份报纸，我拿起来随手看了看：

Newspaper

特拉维斯，你为什么要帮她？难道你没看到那个护士的下场吗？

帮了她？应该指的我从大火中救了艾丽莎吧？我思索着。什么？原来那个护士是用来吓唬我的啊？杀鸡给猴看啊？我是吓大的，你们吓不倒我！看来有人不愿意我插手这件事，可我已经决定的事是绝对不会放弃的！

走出木材厂，我发现前面的路也被堵住了，只能从一条小道绕行。接着我来到了绿地公寓(Greenfied partments)，这里的路上也出现了一条醒目的血迹，一直延伸到房子里。沿着地上的血迹，我来到了二楼，在房间的床上，我又看到了极其恶心的一幕：一个吐酸怪(之前在医院交过手的那种)惨死在这里，死状和女护士一样，被人开膛破肚。这也是用来恐吓我的吗？我冷笑道。在床头柜上，又有人在卫生纸上给我留了言：

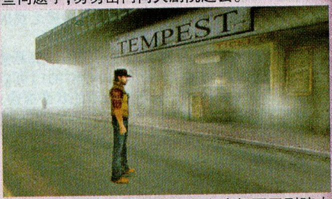


Napkin

快回家吧！特拉维斯！有人设好了陷阱！

有人给我设了陷阱？谁会这么对我？从这份留言的语气来看，与之前的似乎有些不同，感觉是在好意提醒我。好意我心领了，但我绝不会就此回家的，相反我一定会把整个事件调查清楚，找出那个给我设陷阱的人，然后……然后狠狠地揍个痛快！我心里暗暗发誓。

屋里的卫生间不知怎么被砸出了个大洞，直通一楼，其它也没有什么路了，我只好纵身跳了下去。当我经过一楼大堂的时候，我不经意的发现，213号房间的收件箱塞满了信件，都快装不下了，看来是很久都没人住了。我来不及细想这些问题了，匆匆出门向大剧院赶去。



来到大剧院，我却发现怎么也打不开剧院大门。忽然想起了那张电影票，于是我来到剪票口，将票递了进去，只听"啪"的一声，门开了。

刚进来我就在凳子上发现了剧院的地图，剧院分为上下两层，面积很大，这够我调查好久了，我不禁苦笑。在观众厅门前的台子上我找到了一份关于演出戏剧的介绍：

Theater Program page

……民间传说。将戏服拿给卡利班(Caliban，注释：其名来源于莎士比亚戏剧《暴风雨》那个丑陋凶残的奴仆)。设计者Bill Ortega已经拿走了野牛的灵魂，据说这只有远古地区Valtiel那些崇拜者中才能看到。他设计的巨大的黑暗洞穴是受了本地遗迹Owl Cave的启发。

与这部戏的本身的内容相比，我更注意这份内容上几个标红的单词，我试着把它们连起来读，不就成了"卡利班在他的山洞里"，或许有什么邪恶的东西在那里等着我呢。放心吧，我会马上到达那里的！收好这份介绍，我推开了观众厅的大门。我在空荡荡的观众席中发现了莉莎的身影，对于她出现在这里，我感到有些意外。

"莉莎？怎么是你？"

"抱歉吓着你了，我还以为这里只有我一个人呢。"莉莎努力挤出微笑。

"这里很危险！"我提醒她。

"危险？你开玩笑的吧？我看到门开着，于是就进来了。"莉莎对此并不以为然，"我很喜欢这里，我一直都想当个演员。但是，我妈妈是护士，她的妈妈也是护士，所以我就自然而然地成为了护士。"说到这里，莉莎忽然露出了谄媚的笑容，身体也突然靠了过来，像要缠绕着我似的。我们离得很近，我几乎能感觉到她的呼吸，我只觉得自己的心跳瞬间加速了。

"特拉维斯，你知道吗？我无法停止对你的思念。我想你，想要你的一切！把这地狱般的小镇抛在一边去吧！我们两个离开这里，一起离开这里，我们去过自己想过的生活，我们一定会过得快乐的！"莉莎的语速开始变得急促，靠我越来越近，她开始用手抚摸我的脸。

莉莎的突然转变让人觉得有些不可思议，不过我是个正常的男人啊，看着这张美丽的脸，心中突然涌起一股冲动，想要一把搂住她，然后冲出剧院与这个女人离开小镇，去过神仙般快乐的生活。就在我快把持不住的时候，莉莎突然一把推开我，然后放肆地大笑到对我说："怎么样？我肯定是成为一个明星的！"

啊？原来她只是在演戏而已。我心中有一种莫名的失落和一丝被戏弄的怨气，只得尴尬地笑了笑，接过她的话来："是……是啊！"

"那就这样吧，我们下次再见！"随后莉莎就转身出了剧院。



随着这个女人的离去，我开始清醒过来。她为什么会在这里？是否真的如她所说只是偶然走了进来？她刚才的表演是否对我暗示了什么？我逐渐意识到，这个每次神秘地出现在我面前的女人绝不那么简单，她甚至还到过里世界，看来以后再遇到她我得小心点。

我在观众厅中检查了一番，发现只有左边的

储物间能够通行，这里面除了有个外表恶心的倒吊在空中的木偶，就没什么特别的发现了。当我就此走上舞台的时候，脑海中又出现了一段神秘的对话，情形与之前的一样，只是这次感觉像是在排演一出戏剧似的，不过对话提到了一个陌生的名字：托尼（Tony）。

穿过舞台我来到了幕布控制室，这里虽然有幕布开关，但由于没有足够的电力无法开启，其上面贴着一张字条，好像是技术员贴的警告：

Technician's Warning

皮特（Peter）

愿你的工作一切都顺利。而我这里的布线员简直就是一群白痴！舞台的幕布和照明灯居然用的一个回路供电。如果灯泡坏掉的话，那么整个线路瘫痪了，当然也就开不了幕布了！真是白痴到家了！估计安检员看到这份材料脸就会都气绿（绝不夸张！）……这种事情在城里根本就不可能发生！等我回来。

埃里克（Eric）

居然有这么白痴的布线员，我也忍不住笑出了声，这种常识就连初中生都知道。看来要开启幕布得先让灯泡亮起来，那么现在就去找灯泡。

当我穿过这里来到舞台后面的时候，倒吊在空中的木偶突然活过了过来，向我凶猛地扑了过来。我没有防备，只好以一个并不雅观驴打滚躲了过去，然后抢起猎枪就是"砰砰"两下，果断结束了它的生命。不过刚刚好险，差点就中招了，看来以后我得时刻提防着才行。

随后我来到了男子更衣室（Mens dressing room），这里有面镜子，我正寻思着要不要到里世界去看一看的，这镜子来得太及时了。而在镜子前我还找到了一张便条，似乎是份演出记录：

Production Notes

杰克（Jack）说我们小镇位于一个古老的"魔法之地"……希望神会保佑保佑我们吧！

普洛斯彼罗（Prospero，注释：莎士比亚戏剧《暴风雨》中的人物，会使用魔法）＝萨满。羽饰、烟雾和图腾魔法。

埃里厄尔（Ariel，注释：是戏剧《暴风雨》中一位美丽的精灵）＝风之精灵。飞翔？发射？傀儡？

卡利班＝野牛般野蛮残忍的灵魂。带上假皮套＋疯狂的演出－－全部四章出场，可怜的演员。

原来是在排莎士比亚的《暴风雨》啊，我对戏剧的兴趣不大，所以只简单看了看便把它放回了远处。随后我通过镜子来到了里世界。

接着我进入了主任办公室（Directors Office），一进门我就发现了沙发上的钥匙，是通向观看台走廊的（Balcony corridor），再无发现了。

离开办公室我发现这里到处都不通，只得顺着楼梯来到二楼，发现这里的门上有两个奇怪的凹槽，像是要用什么东西镶进去一样，我哪里去找什么这样的东西啊？看来里世界的调查内容差不多了，我还是回表世界去看看吧，说不定刚得到的钥匙会带来新的进展。

从男更衣室回到表世界，我就径直地向观看台的走廊奔去。这地方还相当远，我还得费劲地穿过舞台、储物间、观众席和等候大厅，但当我用钥匙打开大门的那一刻，这一切劳累全部都消失了！进入观看台后，我在里面的照明房（Lighting box）找到了4只瓦数不同的灯泡，我记起了之前看到的技术员的话，看来有了它们就可以开启幕布了！而拿到灯泡附近的桌子上我还找到了一张技术员留下的配线单：

Wiring Note

皮特

如我所料，这个聚光灯也像这个破地方一样白痴！不过总算让它们都亮起来了，我的老伙计电压表又帮了大忙！记住，要接通回路就必须让所有的灯泡都亮起来，另外那个电闸老化的速度也他妈的太快了。这些是我的记录，希望对你有用：

B的瓦数是D的一半。

A+B的瓦数不能超过C。

D的瓦数不能超过A。

祝你好运，小心摔断腿哦！

埃里克

技术员真是帮了我大忙了，有了这张清单，那让灯泡亮起来还不是小菜一碟吗？我赶紧把它收好，现在最关键的就是找到那个聚光灯设备在哪个鬼地方！我顺路下了楼梯，在中间的一个展台上发现了一块石头一样的东西，仔细一看上面有个月亮的图案。猜想这或许就是用来放进二楼门里凹槽的东西吧？

接着再次路过了主任办公室，我忽然想起刚刚是进入这地方的时候是在里世界，表世界的这里或许还有其它发现呢？正如我所料，里面有块印着太阳图案的石块正乖乖地等着我的到来呢。两块石块都找齐了，真是得来全不费工夫啊！另外我还找到的一把军用手枪，拿起简单试试了威力，军用的东西就是不一样啊，原来那把破手枪根本就不能比！除此桌上还有份主任的日记：

Handwritten Diary Page

星期一：排练－－完美。新衣服－－完美。一切都那么完美！

星期二：奇怪的一天。今天有个小女孩溜进剧院来了，一看就是逃学来的！我看她怪可怜的，就让她坐下来看我们排练。她给予我们排练剧目的反馈非常好－－被卡利班吓得半死（很大程度是服装的功劳！），另外她看起来很不喜欢普洛斯彼罗。

可是当演到第一幕第二幕的时候，可怜的托尼流了很多的鼻血，排练被迫中断，只有明天继续了！

这份日记中那个小女孩会不会是艾丽莎呢？现在还并不知晓，可是我终于知道那个陌生的名字托尼是谁了，也算一点收获吧。

然后我立刻来到了二楼的门前，准备将两个石板放进去，仔细看了门上的提示之后，我知道了正确的放法："我是一个精神分裂，拥有双重欲望的孩子，我站在门前，左边是光明，左边是黑暗。"那毫无疑问，左边是月亮图腾，右边就是太阳了。当我正确放入之后，门应声而开。

我欣喜地冲了进去，不久就有了发现——在一个类似于图腾柱的地方，祭放着一把来复枪，这可是好东西，一枪就能将怪物轰飞好远！接着我在服装保管室（COSTUME STORAGE）找到了镜子，回到表世界后，我在缝纫机上找到了一张陈旧的纸片：

Sketches

自从托尼出事以后，我梦到他的次数越来越多了！那个屠夫！

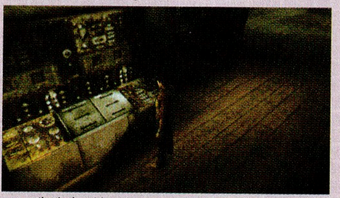
他看起来就像个怪物，一个刽子手！

现在，我醒来的时候看到他了，他就在我的汽车旅馆里！肯定是他没错！我发誓！

我被这纸片的内容惊到了。托尼？那个留鼻血的演员？屠夫？那个在屠宰场里硬生生地将护士劈成两半的怪物？他们之间存在联系？汽车旅馆？怎么感觉在什么地方听说过？……我的脑袋开始疼起来，这些到的究竟怎么回事啊？谜团越来越多，但我有种预感，真相已经离我不远了！

离开这里后我发现附近有一条十分隐蔽的猫道（catwalk），我顺势拐了进去。没想到这里就是我在到处寻找的聚光灯台！这下可以开启幕布了！因为按照之前技术员留下的记录，我早就推出了灯泡的使用瓦数。$B=1/2D$，$A+B\leq C$，$D\leq A$，那么根据手上实际的灯泡瓦数，A=500W，B=125W，C=750W，D=250W。按照这个顺序我安好了灯泡，然后扳动开关，"咔"聚光灯亮了起来，在黑暗中是如此的不协调。

搞定了聚光灯我立刻返回一楼的幕布控制室，既然二者用的一个回路供电，那么幕布肯定就能开启了！果然，当我按下墙上绿色的开关后，舞台的幕布升起来了，想不到台上居然有块近半个舞台大小的镜子。



我注意到舞台旁有一个控制台，这里有左右两排操纵杆，一排有三个，但右下的那个却不见了。出于好奇我开始随意拨弄它们，原来这是个布景器，可以更换台上的场景。当切换到后面是森林背景，前面是一棵树的时候，镜子的画面有些异样。我发觉有些不对，朝镜子走去。当来到里世界时，发现这里早没有了之前绿意盎然的景象，取而代之是一片死气沉沉。忽然我看到不远处一棵红色树上挂着一具干尸。尽管感到恶心，我还是走上前去，在树洞里我发现一把标有舞台办公室（STAGE OFFICE）的钥匙。当我检查完这一切正要返回的时候，一直缠绕着我的那个老电影般的声音又出现了，这次是一个男人的独白：

"不要害怕，清脆甜美的声音对身体无害，它有时是美妙的乐器之声，有时是轻声哼唱，但这岛上却处处都是让人心烦的噪音！当我从沉睡中醒来，不久我又会沉睡，在梦中我看到了美丽的云朵，当我再次醒来时，我准备退学了。然后再次哭着睡去。"

这梦话一般的喃喃细语让我完全找不着北，我只有暂时把它记在脑海里继续寻找。

穿过镜子我回到了表世界，刚刚发生的事情让我觉得布景器里肯定还隐藏着什么，于是我又开始操纵起它来。果然，当然切换到书房背景的时候，镜子又有了反应。在里世界的书桌上，我接连找到了三张纸片：

Repression and Coercion
第二章：镇压与高压政策

我们都知道有这么一个事实：在情报部门和军事组织中，越是试图去控制他人的脑子，越是用自己的标准去审视别人的思想，那么得到的结果往往是适得其反。

这就是为什么这些机构选择妥协，让他们的部下按照自己的想法去独立思考问题的原因。

Astral Projection-The Perfect Assassin

……有一个神奇的种族，他们能够控制自己的思想，并让它们具体化，这种力量让全世界都为之恐惧。

他们的萨满声称可以杀死某个人的精神，只要把他的杀意向被害者的身体上施咒就可以了……

An Id Torn in Two

通过这些案件的分析，我们可以看到受害者的大脑留有与某些暴行进行斗争的痕迹，而这些施虐的对象往往是他们最为亲近的人。在大量的案例中，受到这样虐待的儿童都产生了人格分裂。

在他们人格的一方面，是爱着那些施暴者的，并企图得到对方的认可；而另一种人格却表现出对施暴者的愤怒和其它阴暗的东西，以至于变成另一个施暴者，并寻找另一个可供他们发泄的受害者。可悲的是，在因此产生人格分裂的儿童中间，后一种人格的例子总是占绝大多数。

在最前面书架的墙上，还看到了一张纸：

Manifestation of Delusions
第三章：幻想的真实

一些奇妙的、不可思议的超现实事情（通常以"鬼"的形式来表现）经常会发生。它们通常是在许多负面情绪下（恐惧，忧虑或者压力），影响了你的感官而产生的心理作用。

噩梦是这种现象的强烈反映。在大多数情况下，这种现象在青少年时期就会出现，尤其是在女性身上表现更为突出。

控制思想，杀死精神，人格分裂，真实幻想……这些心理学的东西看起来深奥而复杂，越来越多的相关记录让我感到了害怕，因为我的潜意识里似乎有种东西在复苏，我隐约想起了自己的童年……我的头开始剧烈疼痛，我不敢再深入回忆下去了，收起杂乱的思路，拿着钥匙，回到表世界，向舞台办公室走去。

在这里我找到了布景器所丢失的操纵杆，毫无疑问，这个操纵杆里隐藏着什么，我迫切地想要知道。飞速奔回舞台的控制台，我将操纵杆插了上去，随着我的扳动，一个像祭祀用的牛头被包裹着从上面缓缓放了下来。这不是那出戏剧的场景吗？看着这装饰，我想起了刚进剧院时找到的那份关于演出内容的简介："卡利班在他的山洞里！"山洞？刚刚玩弄了几遍舞台布景的我想起了还有一个背景没有用过，就是那个冰洞了，我连忙跑去触动了操纵杆放下了这个场景。应该就是这样了，那么就让我见识一下你这个丑陋而凶残的奴仆吧，卡利班！我来到了镜子前……

在这里，所谓的卡利班是个巨大而丑陋的怪物，它粗大的四肢震得地板仿佛在抖动一样，缓缓地向我攻过来。我稳住情绪，掏出来复枪，对着它迅速果断地扣动扳机。虽然它看上去非常凶残，破坏力十足，但它的速度实在是太慢了，抓住这一指明弱点，我用游击战很快就解决掉它了。卡利班也不过如此！



同时地板上再次出现了红色的三角锥，这是谎言碎片（Falsehood piece）。而艾丽莎也不知从什么地方钻了出来，她仍旧一句话不说，只狠狠地朝倒在地上的卡利班身上踩了一脚。然后我感到头重脚轻，熟悉的警报声又在耳边响起，我意识到自己又将昏过去了，嘴里喃喃地说："又和以前一样吗……"接着无可抗拒地昏了过去。

五.湖畔旅馆

当我再次醒来的时候，已是身在剧院等候室的长椅上了。我不禁抱怨，为什么每次都是这样？为什么？发泄完后，我看到不远处有个死去的怪物，最近一看，它的身上有把钥匙。嘿嘿，又给我留线索了吗？究竟是什么人在引导着我呢？难得想这么多了，我捡起钥匙，忽然感觉童年的自己与现在的自己在一刻交汇在一起，因为我看到钥匙上面挂着的纸牌上写的是"湖畔汽车旅馆"。"那地方我曾经去过"，我的记忆开始复苏了。

前往湖畔旅馆的途中，我经过了公共档案馆（Public Records）。档案馆？我觉得里面或许会有一些关于本次事件的记录。我的猜想没错，在这里我找到了一张记录有当时真实情况的字条：

Close Case

……因为她老师提供的一些细节，用一种更全面的视角来审视这个问题显得非常重要。工作人员在对格拉斯潘夫人及她的女儿的询问中，并没有发现有明显的漠视和虐待的现象。他认为拉斯潘夫人简直就是一个模范家长，给了她的女儿严格而传统的教育。

接下来，为了满足原告的要求，我们让阿克莫拉医院的考夫曼医生对这个小女孩进行了单独的对话。他说在这次谈话中他们谈到了一些关于宗教、祭祀的"幼稚幻想"类的话题。要说格拉斯潘的罪行，在医生的眼里仅仅是读给她的女儿讲了太多的童话故事而已。所以我们决定驳回原告的上诉。

格拉斯潘夫人？这个姓似乎在哪里见过？我猛然想起了艾丽莎的就是这个姓！那么格拉斯潘夫人不就是她的母亲吗？这份法院的判决说明她并没有虐待自己的女儿，看来是我错怪她了，可她为什么要把自己的女儿扔在大火中而独自逃跑？不知道，还是不知道。我失望地摇了摇头。不过在里屋我还找到了一份文件，上面写着"变更的警察报告"几个字：

Altered Police Report

看起来大火是从一楼开始蔓延到各个房间的。现场看起来有许多疑点。

（有人在这些文字下划了一条线，并添加了这条内容）

事故好像来自于地下室。一个旧水壶在烧水时引发了这场大火，火势因此蔓延到整栋房子。这是一次意外事故。

（下面继续是报告内容，没有改变的地方）

尽管消防队员尽了最大的努力，但大火还是蔓延到周围的房子里。而艾丽莎．格拉斯潘被考夫曼医生鉴定为当场死亡。其尸体已经被她的母亲确认。死亡证明和法医的报告也已经全部准备完毕。

看到这里我不懂了，艾丽莎明明被我亲手从大火中救了出来，怎么会当场死亡呢？谎言，这一切都是谎言。格拉斯潘夫人，考夫曼医生……我感到事情并没有那么简单，这绝不只是一次事故！我由此开始怀疑刚才法院判决的真实性了。尽管现在我的脑子乱成一团麻，但我还是得继续前进，或许所有的答案都会在湖畔旅馆揭晓。

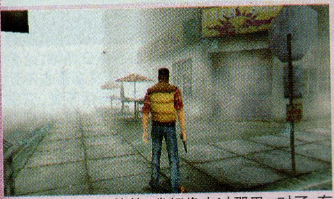
可是去旅馆的路依旧被堵住了，我只得绕行到安迪的书屋（Andy's Books）。这是个老旧的书店，除了满屋子的书，我还从角落的一个人偶模型手上拿到了AK47，好家伙，这可是真枪啊，正好可以派上用场！然而我发现店里的后门上了锁，无论如何也打不开。我再仔细搜寻了一下房间，终于在收银机的下面找到一张字条：

Shop Note

安迪

过得好吗？我卖出去了很多书！我把钥匙锁在你的收银机里了（密码是你在绿地公寓的门房号）。祝你玩得开心！

达摩（Dharma）



绿地公寓？等等，我好像去过那里。对了，有个很久都没住人的房间，会不会是那个房间呢？有可能，或许安迪出去旅游去了，把店交给达摩打理，所以门口的信箱才被装满了。达摩卖完书后，就把钥匙锁在收银机里。推理毫无破绽，我都为自己叫好！我试着在收银机前输入“213”这个号码，弹出的收银机里赫然装着一把钥匙！

然而还没高兴地前行多久，我发现去旅馆的道路又被堵住了，只得从旁边的大众商店（General Store）里穿过去。商店里一片狼藉，在一个冷冻柜旁的桌子上我找到了一张写满字的账单：

Till Receipt

这里有伴你入睡的烛光
这里也有砍掉你脑袋的屠夫

看来又有人想让我知难而退，这是绝不可能的，但一想到那杀人不眨眼的屠夫，我的心还是不免急速地跳动了几下。

最后穿过一条小巷，我终于来到了湖畔旅馆。由于正门被锁上了，我只得从右侧的员工通道进到里面。当走进屋子的那一刻，我儿时的记忆被唤醒了。我想起自己和父亲曾经一起来到了这家旅馆。随后我在接待台上找到的一份当年旅客登记表上证实了自己的记忆。

Guest Register

（这份记录被撕得只剩下这一页了）

房间：500
姓名：R.格拉迪先生
同住人员：他的儿子
居住原因：贸易 / 休闲
日期：[redacted]

我努力地想回想起当天的日期，但怎么也记不起来了。无奈只得放弃，接着我在屋子里找到了一把 306 房间的钥匙，我得去那里看看。

由于旅馆大门被锁住了，我只得从二楼的过道绕道去那里。306 是间很普通的房间，要说有什么特别的地方，莫过于墙上那面大镜子了，由此我切换到了里世界。里世界的房间依旧那面阴沉恐怕，到处都是血迹，可我发现墙上贴着一张纸，上面这样写到：

To my beloved wife

写给我最心爱的妻子：

我非常的想念你。看着他们带走你时，我心如刀割。我不得不这么做啊，现在的我好孤单啊！

听从了医生的建议，我对特拉维斯说你死了。如果你真的死了或许还好一点……海伦，你还会回到我的身边吗？

永远爱你的理查德（Richard）

这是父亲留给母亲的，而我的母亲……真的死了吗？不，这不可能。我想起了疗养院，想起了女性隔离区的 5 号病房，想起了自己的母亲……收起字条，收起悲伤，擦了擦快要夺眶而出的眼泪，我继续找寻下去，我得知道这一切的答案！

虽然周围出口很多，但都被堵住了，只有一条路可以通行。顺着道路来到了 503 房间，通过这里的镜子我回到了表世界。这个房间挂满了各种奇怪的图片，并且我在电视桌上找到了一张纸，上面写着一些莫名其妙的内容：

Note on the Ritual

……人们相信有巨大的精神能量可以为教派所信仰的神——Samael 提供能源，并使之最终降临到这个世上。

它的降临将引导世界走向天堂。

这些能量来自于人们的“痛苦”。那 Samael 是个什么样的神？而所谓的天堂又是什么样的天堂呢？

离开 503 房间，我准备去曾经和父亲一起居住过的 500 房间看看，结果发现门上已经被死死的打上了封条，进不去了。这个房间里究竟发生过什么？



随后我来到了前面的维护室（Maintenance Room），这里有着许多机器，而且居然还能听到机器的轰鸣声。在这里我到了一份门卫记录：

Janitor's Note

胡安娜（Juana）

洗衣机又坏掉了，那个住在克里奥佩特拉（Cleopatra，注释：著名的埃及艳后）的不可理喻的小伙子又冲着我大吼大叫，要我赶快把它修好，可是我现在却抽不出空来。

无论如何，对这个爱耍脾气的小家伙使用暴力是没有任何效果的，得顺着他的性子来才行。

有空的话你能帮我弄弄这个机器怎么样？投一枚硬币进去，然后接着下面的做（调到低速、60 度洗涤，排水后漂洗）。

我找找看里面是不是有些平时丢失的东西。

多谢了！

我心里暗暗想，或许我该找到这台洗衣机，按照上面说的做，也可能真的找到一些有用的东西。我老妈原来就从洗衣机里找到了我的一些小玩艺儿……一想到妈妈我的心里就难受得很。

之后我找到了一条狭长的修理通道，我发现通道内的墙上有些小洞，可以偷窥到各个房间，于是我就想看看曾经居住过的 500 房间内究竟有些什么。当我把眼睛凑到小孔上时，我仿佛看到了当年的景象：

父亲正在给母亲打电话，“海伦，每次在他眼中我都能看到你的影子，我却不能带他去那里。没有你的世界实在太痛苦了！那件事带走了你的肉体，那也许是件好事。”父亲无不痛苦地说。

随后画面就消失了。我定了定神，再仔细观察房间，我发现墙上的日历上 12 号这个日期被人用红笔清晰的勾了起来。这应该是个非常重要的日子，我把它印在了自己的脑中。沿着维修通道走到底，我找到了管理员办公室（Manage office）的钥匙，旁边还有张写着“被来复枪击中致死”字样的照片，不过上面的图案我看不懂。

之后我离开了维修室，沿着职工宿舍（Staff accomodation）背后的小道回到了接待处，因为穿过这里就是管理员的办公室了。在办公室室的桌子上有份值班报告：

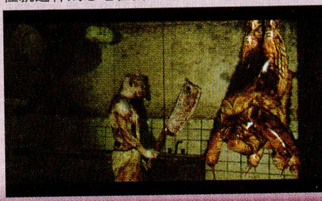
Duty log

万能的主啊。一个清洁员告诉我 500 房间情形有些不对。

我赶到那里发现门是开着的。往里一看，我的天啊！一股恶臭让我差点吐了出来。里面是一个小孩和一个男人。那个小孩就这样一直站在那里，听他们说他已经整整站了十个小时了！我擦了擦被熏出来的眼泪，假装什么事都没有发生地离开。然后警察立刻来封锁了 500 房，而我也回家去了。

看来 500 号房里肯定曾经发生过什么事件，可想破脑袋也记不起当时的情况了。就在此时，隔壁的厨房（kitchen）传来了恐怖的声响。于是我悄悄推开了门，躲在墙壁后面观察情况。

居然又是屠夫！它又在屠杀了！一个可怜小怪就这样残忍地在我眼前被它生宰掉了！我知道



这已不是自己的幻觉了，因为屠夫发现了我，正举着巨大的砍刀向我扑来。其实我已经忍这个残暴的家伙很久，虽然心里并没有完全消除对它的恐惧感，但与其坐以待毙，不如放手一搏，或许还有一丝胜算。

我拿出 AK47，利用厨房仅有的空间与它周旋，它那长长的砍刀在这狭小的空间中施展不开，这给了我机会，一发发无情的子弹纷纷在它的身体上开花。终于，这个凶残的怪物倒在了我的枪下，此时的我再也抑制不住内心的愤怒，冲过去拾起那把巨大的砍刀，奋力砍在了那肮脏的尸体上，狠狠地出了口恶气！

干掉屠夫之后，我心里一下轻松了很多，这个一直萦绕在我心头的噩梦终于被驱除掉了！在厨房旁边的餐厅（Diner）里，我找到了父亲留给母亲的一封信，我轻轻地将它展开：

To my absent wife

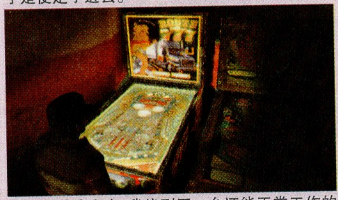
写给我不在场的妻子：

我知道自己正在一个怎样的地狱之中，我想你的情况更糟吧。但是，可恶，这实在是太难受了！你应该已经死了，但你又没有。我深爱的那个海伦已经死了，但你的肉体却还在这里！在离开你的这两年里，我是如此的痛苦，活得是如此的卑劣！我不配做特拉维斯的父亲。我想有一天我将不敢直视他的眼睛。我究竟要怎么做你才肯回来？

你永远的：理查德

从信中，我读出了父亲那份深深的痛苦，也明白他对母亲的那份深沉的爱，母亲究竟怎么了？我儿时的记忆究竟是什么？得不到答案的我痛苦万分，不过我不能后退，我一定要亲手解开这这一切！

走出餐厅，出现在我面前的是旅馆的一个大花园，花园的中间还有个水池，我虽然看到池的底部有个什么东西再发亮，但怎么也拿不到，以后再想办法吧。在春天的话，花园的景色或许不错，但此时的我根本没有心情去欣赏什么景色，我只想知道真相！穿过花园的尽头是一间游戏室（Game room），尤记得儿时的我很喜欢玩游戏，于是便走了进去。



在游戏室内，我找到了一台还能正常工作的弹珠台，投币口上还残留着一枚硬币。拿着这枚硬币，我记起了那个与父亲一起度过的下午：

“爸爸，我想玩会儿弹珠台，你能给我硬币吗？”

“当然，就是玩一下午都行。”父亲和蔼地看着自己的儿子。

“太好了，可以玩弹珠台了，可以玩弹珠台了！”我高兴得跳起来欢呼。

“给你”，父亲掏出一把硬币递给我，“我要回房间了，你就在这里等我”。

多温馨的一幕啊，然而这一切都不属于此后的我了。结束了此段回忆，我强打起精神，走出了游戏室。

在洗衣房（Laundro mat）里我找到了一台洗衣机，这时我记起了刚才在维护室看到的记录，刚好手里有枚硬币，我何不试试呢？可是我却对着洗衣机的面板发愁，因为我不知道它的操作方法。也许我应该找找看这里是否有操作说明，我运气不错，在熨衣板上找到了它。

于是我轻松地按照说明拨弄起来，并照之前看到的记录，由低速、60 度洗涤、排水、漂洗的顺序转动控制扭。“当”的一声，洗衣机里出来了一把蛇状的钥匙，那是通向克里奥佩特拉房间的。事不宜迟，我离开爬上楼梯赶向那个房间。

打开房门，我发现这个房间的装饰具有浓厚的埃及风格，墙上还挂有埃及艳后的照片，在卧室的床上，我又找到了一张与之前差不多的写有字迹的照片，这次上面的写的是“被毒蛇咬死”。这些照片肯定有其特殊意义，于是我小心的保存了它们。除此之外没有其它通路了，然而我却在厕所里发现一个大洞，直达楼底，于是我纵身跳了下去。谁知楼下出现的一幕完全出乎我的意料，我被突如其来的景象惊呆了：莉莎和之前我在医院电梯那里碰到的那个男人一起坐在床上，似乎刚整理完各自的衣服。

莉莎首先看到了我，只叫了我一声，然后就不再说话，站起来离开了。而那男人却上前来说：“格拉迪先生，你是不是该离开这个小镇了呢？”开什么玩笑？要我离开？我用非常坚决的语气狠狠地回应到：“那可办不到！”男人挤出一个难堪的微笑：“试着更努力些吧。”随后忽地转身走了。

望着男人离去的背影，我陷入了沉思中：他们二人肯定认识，他们也都奉劝我离开这里，他们的真实身份肯定隐藏着什么……等我回过神来想要抓住他们问个清楚的时候，冲出门一看，哪里还有人影？下次见面我可不会这么轻易放过你们！等等，我还可以看看他们在房间中留下什么线索没有。在外间的桌子上，我果然找到了一份给考夫曼医生的电报：

Telegram

考夫曼

我们已经准备好了，但没多少时间了！我感到我们用来控制她的力量正在逐渐减弱。我担心她是从我手上的那块核心里吸取能量。我决定把它拿开并隐藏到黑暗中，这样才会安全。看样子格拉迪不可能回到到这里了，他应该还在镇上忙着追着那些鬼魂。真可惜他看不到这里将要发生的多么精彩的事情了！

我会在这里等你，办完了手上的事就速来与我会合！

时间越来越近了，Flauros（注释：系列的关键物品，具体出处有多种说法，游戏后面能找到一份关于其说明的文档，见后文）已被弄碎，随风散落。而她的意识仍深埋在梦里，我们的这次仪式一定会成功！

达丽娅（Dahlia）

这篇看来已经接近到问题了实质了，那个男人应该就是考夫曼医生了？而达丽娅是谁？莉莎为何又在这里？文中的“她”又是谁？艾丽莎吗？虽然文中还有许多不明白的地方，但有一件事是可以肯定的，那就是一定阻止那个所谓的仪式！

看房间的布置，这间房是租给情侣或新婚夫妇的，难不成刚刚莉莎和考夫曼医生在这里……我想不下去了。而在房间的桌子上，我还找到了一些粉末状的东西，我用食指沾了少许在鼻子前嗅了嗅，原来是毒品，莉莎在吸毒？还是考夫曼医生用这个在控制莉莎？这我就不知道了。此外这屋子里还有面镜子，正好用来切换到里世界。来到里世界后，墙壁上有张照片非常醒目，这次照片上写着的是“药物过量而死”。很好，又多了一份材料了。

走出房间，我发现屋外就是旅馆的花园，中间的水池已经干涸，可以直接下到池底，这时我想起了之前看到的东西，下去一看，居然是枚心形的宝石，我拿起来摇了摇，听到里面似乎有东西在响，看来得想办法把它弄出来才行。而在旁边的餐厅，我也有了新的发现－－一把形状奇怪的短剑，像是用来做什么仪式用的。随后我在二楼发现了它的用处，用来插在 nero 房间的门上。当插进去的时候，房门开了。

在这里又有一张照片“穿刺致死”，而房内还有一个大洞。这次落到的地方是国王套房（King suite），在这里同样有一张照片，上面写着“心碎而死”，看来找到的照片都是关于各种死法的。在墙角还留着一张便条：

To a ghost

写给一个幽灵

没必要再隐瞒下去可吧？我们两个都知道在柏树林里的不是你。你早在企图杀死我们孩子的那天就已经死了。

当我今天带着礼物来，你打碎它的时候，我终于清醒了。

这些年我一直活在梦想里，一直都在欺骗自己，我相信你总有一天会回来的。但是，我错了，我深爱的海伦已经死了。

我试着去回忆过去，回忆我们婚后那些美好的岁月。但我却什么都想不起来了。现在我感到累了，我知道特拉维斯会自己照顾好自己的。我找你来了，我亲爱的海伦。

永远深爱你的，理查德

这是父亲最后留给母亲的最后一封信，父亲的悲伤浸满信里的每一个字！他是如此的爱母亲，这些年来他承受了多大的痛苦啊！可以父亲你可知道，你就这样抛下年幼的我去找母亲去了，留下孤独的我活在世上，我又是多么的痛苦！

而肉体还活着的母亲也早已死去，剩下的只有那天我在疗养院女隔离区5号病房里看到的怪物！她……她根本就不是我的母亲！父亲的这封信勾起了儿时孤单的我的痛苦！拭去过去的悲伤，我在心里深深地祝福他们二人在天堂能过得幸福。

这条路通向维护室，我查看了下已经找到的线索，觉得那块水池中找到的心形宝石也许可以用里面的工具破坏掉，从而取出里面隐藏着的东西。借助维护室内的重型钳，我终于打开了宝石，里面装着的竟然是父母的结婚戒指！戒指的内侧还刻有一行小字：“给我的六月新娘。永远爱你的理查德。”这枚戒指是父母真挚爱情的证明！



得到戒指后我到处搜寻都没有新的进展，最后疲惫地回到了门口的接待室坐下来休息。不经意间发现了桌子上还有一个带滚轴的柱形日历，上面的日期可以随意拨动，这东西立刻吸引了我的目光，我顾不上浑身的酸痛，专心地研究起来。这东西肯定不平常，那么需要输入的日期究竟是多少呢？我和父亲曾经在这里住下的日期？父母的结婚日期？可这些我都记不起来了啊。可是我的脑海里几个杂乱的数字却慢慢串成了一条清晰的线索：透过维修通道的墙上的小孔，我偷窥到500房间的日历上，12号日期被人作了醒目的标记；从刚刚得到的结婚戒指上我知道了父母是在6月结婚的；而出事的那一年正是1961年！那么这个日期应该就是1961.06.12！果然，随着我手上的拨动，日历下方弹出了一个平台，似乎要我把什么东西放进去。我试着把手中一直紧握的父母的结婚戒指放了进去，只听清脆的一声在我的背后出现。我转头一看，墙上挂着的不正是我朝思暮想的500房间的钥匙吗？看来谜底是时候揭晓了！

当我推开里世界500房间大门的那一刻，命运的真相在这一刻露出了它本来的面目。穿过那条长长的、狭窄的、布满血迹的通道，我感到时间在这一刻是那么的漫长，终于在尽头的房间里，我看到了上吊自杀的父亲，他依然挂在那里，一动不动。那个悲伤的下午在此刻重现：

“爸爸！”我一进门就看见了挂在天花板上的父亲，“我玩游戏赢了，还剩下25美分，你想要这些硬币吗？”我不相信这一切是真的，以为只是父亲的玩笑，然而我发现并不是那么回事。

“爸爸……醒醒，我求你了！”我几乎哭出了声。

“我不是在睡觉，孩子。”爸爸居然说话了，他还没死。

“爸爸……”

“你知道的，我不是在睡觉。干嘛还一直站在那里？那样是不对的。”

“求你了，爸爸……”

“那样会生病的，儿子。”父亲悬在空中，却一脸的平静。

“爸爸……”我清醒过来，回到现实中，不再是那个小孩子了，看着依旧挂在那里的爸爸，“这简直太疯狂了！”

“是让你面对现实的时候了。你的母亲，还有我，我们会在天堂等着你的，我的孩子。”说完这番话，就如同之前在5号病房里看到的母亲一样，父亲的脸在这一刻扭曲起来，变成了一个怪物！而在这狭小房间的我已别无选择……



怪物最终倒在了我的枪下，我捡起了地上出现的红色三角锥“真相碎片（truth piece）”。“这怎么可能？爸爸怎么可能对自己做出这样的事来？”经历了刚刚的事情，我变得冲动起来，“你为什么不让我忘记？为什么这样对我？快滚出来！我给你！给你想要的东西！”我大吼着并高举起手中的碎片。果然，艾丽莎静静地出现在我面前。

“高兴了？你把我的父母都挖出来了，现在又想怎样？”我一步步逼近她，“让我看看你那小脑袋里究竟都装了些什么样的变态东西！”

还是同以前一样，没有一句解释，我又晕倒在地，而这次在失去意识的前一眼，我看到了她的嘴角露出了一丝不易察觉的笑容……

六.仪式

醒来后发现自己已经在一个陌生的地方，一个像是仓库的地方，不过从室内装修的格调上看，这里有种似曾相识的感觉。我仔细检查了周围的房间，在隔壁的病床上发现了被烧焦而且不完整的皮肤组织，还有许多血迹，一个念头突然从我的脑海里闪过，难道自己费尽心思寻找的艾丽莎就被他们藏在这里？



在一个大房间里，我又捡到了一个红色三角锥，上面印有“现在碎片（present piece）”的字样，而地板的中央还有一个大的不完整的三角锥。看样子是时候把它们拼上去了，我掏出了过去得到的红色碎片。奇怪的事情发生了，碎片漂浮起来发出火一样耀眼的光芒，我下意识地用手臂挡住了眼睛。当我回过神来时，穿着蓝色衣服的艾丽莎出现在我面前，不知怎的，我总感觉这个艾丽莎比之前见到的都更完全更有实感。她还是一句话不说，转身穿过门后就不见了。

“等等！”我连忙跟了上去。从楼梯上去后，我才发现这里原来是医院。推开医院的大门，我又遇到了艾丽莎的妈妈。

“你看你都干了什么！”那女人发疯地质问着我，“你把结界打破了，她现在自由了！”

“我只想结束这一切。我想离开这儿，你能帮我吗？”我平静的说。

“你想离开这儿？哈哈哈……太晚了！”女人放声大笑，“多亏你的帮助，她现在也阻止不了我们！仪式很快就开始！她会生下神！看看吧！她来了！”她用手指了指我的身后。

顺着她所指的方向，我看到了漂浮在空中的艾丽莎，她的周围围绕着火焰，建筑物开始垮塌，整个大地都在为之震动，而她正开始把周围的一切都变成里世界的模样！



看到这恐怖的景象，我扭头开始朝外面飞奔。这个世界已几乎全部变成了里世界的样子，而且比那儿还要恐怖！就这样不知在黑暗的噩梦中跑了多久，我终于找到了一处完好的地下室，来不及细想我就钻了进去，在室内我找到了一篇黄页，对“Flauros”作了具体说明：

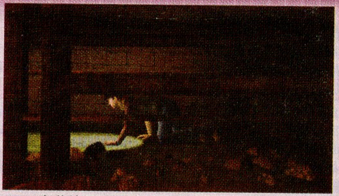
Yellowed Page

Flauros：来源不明

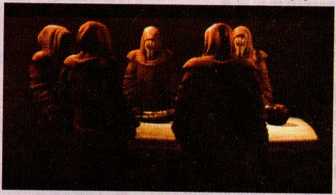
此物最早记在于张骞的诗集中。张骞（注释：历时上确有其人，出使西域，开辟丝绸之路，是中国历史上有名的对外友好使者）是中国汉朝初年的一位相关部门的研究顾问，在一篇著作中，他常戏称恶魔受困于一个三角锥形的物体中。公元前115年，张骞死于一场宫廷大火，而此物也从此下落不明。

之后，传闻此物被在1796年落到了路德教（Lutheran）的修道士路易斯（M.G. Lewis）手里，他宣称此物能控制并扩大强化人的思想。不过路易斯也指出，Flauros和恶魔没有什么关系，而和神本身密切相关，是天使授予虔诚之人以善良为名义的武器。

Flauros就那个红色三角锥，看了这份黄页，我才总算明白了艾丽莎为什么一直以来要引导我去得到它们，原来她想借助我的力量来与恶魔们战斗。房间的墙上还有一个深不见底的洞，依稀可以另一侧洞口外闪着的亮光，或许这另一侧有我想知道的答案吧！我像个朝圣者一样，猫着腰爬过了这条漫长而狭窄的通道。



地道的另一侧是个祭坛，一群戴着奇特面具的人围在一起，口中像是在念着什么咒语，而他们围着的祭台上，赫然躺着被烧焦的艾丽莎。



“她真是件最美的艺术品！”旁边有一人开口说话了，并且注意到了我的到来，将头转向了我。是他！是考夫曼医生！“我很非常吃惊能在这里见到你。我们都以为你离开了，看来时候让她的棋子睡上一觉了。晚安！”

我刚想冲上前去把这个混蛋狠狠揍一顿，却不料旁边忽然冒出一股浓烟让我昏昏欲睡。我努力地想要睁开自己的眼睛，使劲地摇摇头想保持清醒，但都可耻地失败了。在朦胧中，我还能知道发生了什么。

“他在这里！我们必须马上开始！”一个女人高喊到，而她是就是艾丽莎的母亲。

“不用急，达丽娅。”考夫曼医生说，“把这个男人弄走，她就没有力量来源了，根本不能怎么样！”原来艾丽莎的母亲就是达丽娅！

“妈妈，妈妈！那是什么？”恍惚中我听到了一个女孩的声音。

“别碰那个！”达丽娅高声叫了起来。

“啊！好烫！”是女孩的声音。

“别管它！”达丽娅说，“这是囚禁恶魔的笼子，恶魔会控制你的力量，如果把他释放出来，我们将会被地狱之火燃烧了！”

话音落下，我突然发现自己竟站在结界的中央，而在我面前的，是个巨大凶猛的怪物，我想这应该就是他们口中所说的恶魔Samael了，这个邪教心中的神！而我并不感到害怕，因为我知道所有的一切都快结束了！为了那些死去的人，为了父母，为了艾丽莎，也为了自己，我绝不能输！





当我用尽全力击倒它后，三角锥再次有了反应，它在空中旋转着，放出红色的光芒，将邪神Samael封印在了其中，同时将我带回到表世界。当考夫曼医生看到三角锥的出现时显得异常慌张，而那群祭司也一下作鸟兽散，慌忙逃离。只见三角锥发出一道耀眼的红光注入到躺在祭台上烧焦的艾丽莎体内，一阵强烈的闪光过后，一个婴儿诞生在她的身上……

浓雾散去，寂静岭仿佛沉睡在久违的阳光中了。

这一切都结束了，对吗？

走向自己心爱的大卡车，这个老伙计一直在路边静静地等候我的归来。

随着熟悉的引擎声再度响起的那一刻，面带微笑的艾丽莎抱着婴儿出现在后视镜中。别了，艾丽莎！别了，寂静岭！

每个人的心中都有一座寂静岭，而我，翻越了它。





微微一笑，将里程表归零。人生才刚刚开始……

Fin



个人剧情无责任解析

正如本作的副标题“起源”，本作的故事发生在系列的最初，在1代之前，而游戏剧情与1代也有着许多的联系，登场人物也有很多来自1代。不过对于许多初次接触系列的玩家，可能还理不清他们之间的关系，而且系列的剧情一向与宗教、心理学等深奥的内容有关，这对于新手相当复杂。所以想进一步了解本作的剧情，那么就必须从1代的剧情说起。

Samael教会的领袖达丽娅得知自己的女儿艾丽莎具有某种召唤Samael的特殊能力，而Samael是他们教会所信奉的神。狂热的达丽娅深信只要焚烧自己的女儿作为祭品，Samael就会重生，从而创造一个美好的天堂。可是最终的仪式失败了，艾丽莎被烧成重伤（由于体内Samael的保护，所以能够不死），这就是本作序章的那一幕。后来艾丽莎被送到了Alchmilla医院地下的C4病房里，由考夫曼医生指派护士莉莎进行照料，所以在本作的最后会出现在医院地下室的原因，那里是烧焦的艾丽莎（本体）一直所在的地方。而火灾之后，艾丽莎的一部分灵魂逃逸了出去，这就是游戏中我们所看到的那个蓝衣女孩，它引导着主角逐步找到红色三角锥来释放自己的力量，从而惩罚那些伤害过自己的人，而三角锥就如游戏中最后找到的那份NOTES所说，是天使留下来对付邪恶的武器。最终章和1代联系最为紧密，上次事故发生7年后，达丽娅和考夫曼医生再次进行了仪式，但由于艾丽莎的指引（那份手绘地图），主角赶来破坏了仪式，并消灭了Samael的一半灵魂（这在结局最后有说明，来自于考夫曼和达丽娅的对话。考：“灵魂有一半丢失了！”达：“我们还有另一半，可以用召唤咒语得知她的痛苦，它一定会来的。”考：“这需要时间。”达：“我们可以等。”），而那一半的灵魂转生为一个婴儿，就是我们最后看到的艾丽莎抱着的那个孩子。1代的故事中，护士莉莎出于同情心不愿看到婴儿再受迫害，将其遗弃在寂静岭的高速公路旁，后来被1代主角哈利（Harry）捡到，取名为雪莉（Cheryl）。然后再过了7年，他们路过寂静岭时，女儿失踪，1代的故事整个拉开了序幕……

纵观本作的剧情，很大程度上对1代的剧情就行了补充说明，使得整个故事更加完整。而本作的原创剧情，关于主角一家，同样也比较精彩，这在小说中有很详细的说明，要特别注意那些NOTES。

众所周知，寂静岭的怪物都是现实中人物的罪恶心理的实体化的产物，至于这作的怪物究竟代表了什么，才疏学浅的我还弄不清楚。玩过2代的玩家都会觉得本作中最出彩的屠夫很像2代的三角头吧？按照三角头的解释，当玛丽死亡之后，詹姆斯潜意识中的罪恶感和自我惩罚的需要来借助死刑执行官的形象复活，所以才有了残暴淫乱的三角头。所以我认为屠夫是本作主角特拉维斯童年因父母早死，而不断在心中积压的怨恨和恐惧的化身，特拉维斯因此而人格分裂，心中的这份原罪就成了杀人不眨眼的屠夫。

至于在湖畔旅馆找到的那五张照片在游戏中并没有说明，关于它们的意义我进行了一些猜测。“心碎而死”可以确定指的主角的父亲，因为游戏中多次提到了父亲对母亲的伤心和绝望，以至于最后一次看望归来后在500房间上吊自杀。“药物过量而死”我认为指的主角母亲，因为在疗养中哈里斯医生的手记中我们了解到，为了稳定母亲，他们加大了药物的剂量。至于“蛇咬致死”照片是在Cleopatra房间找到的，而历史上著名的埃及艳后Cleopatra传闻就是被蛇咬致死，而艳后淫乱的生活也是众所周知的，游戏中登场的女性非常有限，联系当时此房间内发生的一切，考夫曼和莉莎之间肯定发生了什么。所以我认为这张照片指的是莉莎。尽管莉莎是被迫的，受到了考夫曼的控制，但客观事实是存在的。至于枪杀、刺死，我没有一点头绪，就不妄说了。



圣洁传说

Tales of Innocence

机种:NDS　　厂商:NAMCO
发售日:12 月 6 日
友情供稿:马脚(NDSBBS)

■???

剧情过后开始本游戏的第一次的战斗。

■王都レグヌム

1、下楼梯与ルカ的父母对话完后出门。

2、来到左边的操场,之后走出操场,剧情过后去道具屋(门口有绿色旗帜的房屋)。

3、跟柜台的人说话,出门后又发生剧情,出现选项,可以随便选择(影响友情值,以后有选择都是)之后战斗,战斗完后发生一段剧情,之后イリア加人(现在可以使用菜单了,可以先把刚得到的ブロ –ドソ–ド装备到ルカ身上)。

■大地图

出城门后沿着西南方向走,过桥时发生剧情,之后再过桥一直往前走,在能看到一个城镇时发生剧情。

■军事基地

1、此时可以利用魔法阵恢复 HP、TP,也可以记录,分别与左边的チトセ、右边的スパ–ダ对话,之后再与スパ–ダ对话一次,之后 3 人被带到竞技场模样的地方发生战斗,战斗胜利后又发生スパ–ダ与敌人的单挑。

2、ルカ单人行动,与イリア、スパ–ダ对话后再与イリア对话发生剧情。

3、出军事基地后向右走发生剧情,之后走右边来到西の战场。

■西の战场

1、一路前走,这里有 3 条分叉路,走哪条都无所谓,每走一条分叉路都会强制战斗一次。

2、三次强制战斗后(有剧情)回到军事基地,初次遇到リカルド,说完话 BOSS 战。

3、出军事基地后沿着地图西南走来到圣都ナ–オス。

■圣都ナ–オス

1、进去后往上方走,剧情过后回到城门口遇到ハルトマソ,之后再前往スパ–ダ的家(门前有邮箱的房子)

2、剧情过后出城,沿着圣都的西南方向来到ナ–オス基地。

■ナ–オス基地

1、笔直的一条路,一直走就可,途中两边的楼梯处有几个宝箱。

2、到达深处后发生剧情,进入与机器人的 BOSS 战,战斗胜利后救出アンジュ并加入队伍,之后脱离基地。

3、脱出途中再次遇到リカルド。

4、到达基地出口时(刚进场景)遇到ガ–ドル,之后发生与他的 BOSS 战。

5、成功脱出后回到圣都ナ–オス。

■圣都ナ–オス

1、前往スパ–ダ的家,剧情过后再回到王都レグヌム。

■王都レグヌム

1、去右边的广场,剧情后再到下方的下水道入口,剧情。

2、ルカ单独行动,到自己的家门口发生剧情,之后自动转换到下水道遇到エルマ–ナ。

3、跟エルマ–ナ连续 2 次对话后剧情,全员集合,之后自动转换到レグヌム钟乳洞。

■レグヌム钟乳洞

1、迷宫很简单,只要一直沿着左边走(其余的道路全是宝箱)就会来到最深处,发生第一段剧情后再下楼梯发生第二段剧情。

2、沿路往回走,到达刚开始的地方时遇到シアン,BOSS 战。

3、战胜シアン后继续往入口处走,从下水道的楼梯通往王都レグヌム。

■王都レグヌム

1、エルマ–ナ和纯情大块头的单挑,胜利后エルマ–ナ加入队伍。

2、离开王都レグヌム前往圣都ナ–オス。

■圣都ナ–オス

1、径直往前走,到达废墟的圣堂前发生剧情,场景自动转换到图书馆。

2、リカルド离队,之后离开图书馆到スパ–ダ的家,剧情过后前往港口,リカルド归队。

3、与港口的船员对话后坐船前往东の国アシハラ。

■东の国アシハラ

1、过桥后发生剧情,大家分组行动(其实就ルカ和イリア行动)。

2、ルカ和イリア来到桥上发生剧情,之后前往宿屋。

3、在宿屋发生一大段剧情后出宿屋去港口与大家汇合。

4、接着去最右边有 2 个人挡着的王墓,发生剧情不让进去。

5、去最下边找到ジロチョワ(一个老爷爷),他叫大家到大地图上帮忙消灭 10 只野猪。

■大地图

1、只要在东の国的旁边森林地带就可以碰到野猪,当消灭到 5 只以上时,每消灭 1 只各人员都会分别说一句话,这样也不必自己计算了。等全部都消灭完后回到东の国アシハラ。

■东の国アシハラ

1、去找ジロチョワ说话,接着再去王墓门口,守卫的让开道了,进入王墓。

■アシハラ王墓

1、第一层通往第二层的通路在最左上,第二层在右上方向,第三层只需走中间的通道(很长)就能通往第四层。

2、来到最深处,每走一段路发生一次剧情,总共三次。

3、返回第三层,走一段路后遇到チトセ,进入 BOSS 战。

4、战斗胜利后继续返回地上。

■东の国アシハラ

1、出来剧情后前往港口与船员对话,选第一项,前往西の国ガラム。

■西の国ガラム

1、一直沿着楼梯走到最上边发生剧情。

2、和所有村民对话后出现 SKIT:エルマ–ナ会说去火山口(期间也会有 SKIT 出现,但都是催找人说话的。)之后再上楼梯与门卫说话,进入ゲルム火山。

■ゲルム火山

1、非常大的一个迷宫,开始时走到第三个分叉点拐路,之后的道路都是沿着左下方走,中间发生 2 次剧情(这说明走对了!)。

2、到迷宫深处,遇到ハスタ,进入 BOSS 战。

3、战胜ハスタ后剧情,ルカ被ハスタ偷袭,负伤离队。之后返回西の国ガラム。

■西の国ガラム

1、剧情过后ルカ康复归队,之后来到港口与船员对话选择 2,前往南之国ガルポス。

■南之国ガルポス

1、刚进村エルマ–ナ就离队,往左走不久发生剧情エルマ–ナ归队。

2、出村,向大地图的东南方向前进,能看到一座遗迹,进入。

■ガルポスジャソグル

1、径直走到交叉路口时往左走,当来到第二场景的十字路口时走一直往下走。

2、进入第三场景,走不久遇到个古怪的老头,等他说(唱)完再跟他对话可以购买道具,之后继续往下走,遇到交叉路向右走。

3、第四场景开始的十字路口一直往前走,交叉路向左走。

4、顺着道路往前走,来到深处发生剧情,再次遇到シアン,进入 BOSS 战。

5、战胜シアン后沿路返回出口,再回到ガルポス。

■南之国ガルポス

1、来到港口与船员对话选择 2,回到王都レグヌム。

■王都レグヌム

1、随便逛一圈王都后回到港口,发生剧情リカルド背叛,全员被捕。

■グリゴリの里

1、与村民对话完下楼梯时发生剧情,之后再到记录点旁边与リカルド对话,之后发生剧情。

■船

1、一开始发现大家都在船上,之后控制ルカ与船上的全员对话,再找リカルド对话全员集合。

2、随后和コ–ダ(イリア身边的小不点)对话,发生剧情,再次遇到ガ–ドル,BOSS 战。

3、战胜ガ–ドル后发生剧情,紧接着第二场 BOSS 战开始,战胜后到达商业都市マム–ト。

■商业都市マム–ト

1、城里没什么事件,出城后来到地图右边的レムレ–ス湿原。

■レムレ–ス湿原

1、第一场景的入口在左上方,沿途的分叉路走要有通往左边的基本不会错。

2、第二场景的分叉路向右走,途中会遭遇 BOSS 战,战斗胜利后继续往前走来到北の战场。

■北の战场

1、两个场景都是往右上方走,第二场景时再次遇到ハスタ,BOSS 战。

2、胜利后打开大门出战场,到大地图最上方来到北の国テノス。

■北の国テノス

1、进入村子就发生剧情,之后出城,来到大地图的右下方,看到一座遗迹,进入。

■神侍ちの园

1、只有一个场景但非常大的迷宫,一直往左上走来到记录点前方不久有剧情。

2、再继续往前走到最深处发生剧情,杂兵战,胜利后アンジュ离队。

3、离开神侍ちの园返回到北の国テノス

■北の国テノス

1、来到港口附近,有间房子可以进入(刚进テノス时不能进去)。

■テノス兵器工厂

1、很大的一个工厂,沿途的道路都很笔直,唯一一个交叉路口走左边,然后一直往下走。

2、不断地上楼后来到工厂深处,看到飞空艇,此时发生剧情,进入アンジュ与アルベ–ル的 BOSS 战。

3、战胜两人后剧情,アンジュ归队,进入飞空艇,调查控制台选择 1,与全员对完话,再与リカルド说话,飞向天空城。

■天空城

1、第一条十字路(中间有石像)为开头,走两边的道路全部都是宝箱,中间是通往下一场景的通路。

2、第二条十字路时也是走中间道路,最后的两条交叉路都是往左边走,最后来到深处发生一大段剧情,天空城崩坏,除ルカ外全员脱离。

■大地图

1、开始只有ルカ一人,在一片沙漠上,进入附近的サニア村。

■サニア村

1、一进村就遇到イリア,剧情过后到上方的イリア家,之后全员集合

2、出村,飞空艇就在サニア村的上方,现在可以自由操控它了。对着飞空艇按 A 为起飞,再按 A 为降落。

3、黎明の塔就在サニア村的下方。

■黎明の塔

1、开始径直往前走进入塔楼。

2、这迷宫完全没分叉,走到一个平台的时候遇到ハスタ,进入 BOSS 战。

3、战胜ハスタ后来到第二个平台,遇到架红色的机器人,BOSS 战。

4、战胜机器人后终于到达最深处了,看到マティウス,全员说完大堆废话后进入最终 BOSS 战。

5、战胜マティウス后一大段剧情,之后自动回到王都レグヌム。

PS:マティウス的 HP、攻击力非常地高,而且会狂发陨石魔法,耗掉 2/3 的 HP 时记得即时补 HP,她一个秘奥义要没全血的话不保证被全灭,笔者被全灭过。

■王都レグヌム

1、ルカ与众人分别后回到自己家里,END。

(详细攻略请待下期)



AICE

本期梵天这贱人又把前言推给我写,实在是太让人愤慨了,要知道写这几百个字前言所杀死的脑细胞比写整个华山论贱都要多呀!出于报复心理,我决定在这里爆点梵天贱格的丑事,以平民愤。

丑事之一:因为犯贱激怒了牛爷,被牛爷用直径 20 厘米的巨大棒子捅来捅去。

丑事之二:随机买了一张彩票,结果有一半数字和上期大奖号码一样,结果可想而知。

丑事之三:因为家中闹跳蚤,被迫到 Aice 家睡地铺避难,被 Aice 扔个 PSP 打发到墙角,独自听着悲伤小曲自啼。

丑事之四:在手机店门口遇到一个发传单的小姑娘,心生不轨之念,反复来去数次,最后鼓气勇气问小姑娘要电话号码被拒绝。

怎么样,这才是我这里所掌握资料的很小一部分哦,哈哈,知道我的厉害了吧。

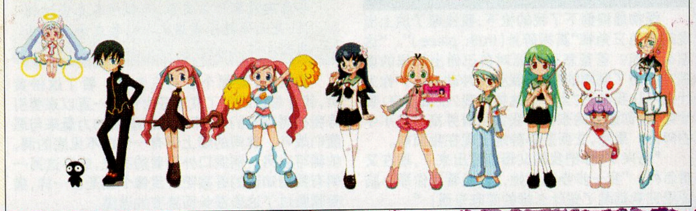
转眼栏目改版已经三期了,希望大家在这期调查表上给予我们意见,哦,如果是因为主持人的问题,那大家就随便鞭挞吧,我也觉得和 Aice 这小子办事不利有关,大家不用心软,让暴风雨来的更猛烈些吧。我们两人的邮箱欢迎大家投稿:

Aice:wangly@cbigroup.com

梵天:liyf@cbigroup.con

魔女神判才是 NDS 上最好的游戏呀

但岱霖 成都	《魔女神判》这么“有趣”的游戏多放几张图嘛?
梵天	《魔女神判》没玩过,但每次听到 Aice 那边传来的“牙灭爹”的声音都忍不住跑过去看看,Aice 用触摸笔在 MM 的身上摸的那个爽呀。
Aice  游戏日	这个游戏实在是邪恶到极点呀,而且充满了各种恶趣味的东西,比如在女子更衣室的时候,用触摸笔狂点衣柜的话,会得到一件“神秘物品”哦,但是男猪居然假正经地没有带走,切!
梵天	NDS 是本世纪最适合开发 H 游戏的平台,如果我是任天堂的老板还会有《魔女神判》这么纯洁的游戏?我早直接让手下去做 18X 游戏了,触摸笔就是要触摸女孩子才是王道!话说回来,女子更衣室的“神秘物品”到底是什么哦?
Aice	你就继续装傻吧……话说最终 BOSS 大天使也摸得很爽啊,天使姐姐穿得很暴露哦。
梵天	那就放张图看看吧,啧啧。



PSP的联机问题

柳志祺 宁波　我的同学有个PSP，可他不会，教教我吧，等我有了PSP，我就去和他联机。

梵天　不同的游戏联机方法都不同，但不管怎么样，游戏中总有联机的选项吧，然后看你们俩的心电感应和两人脑电波吻合度，当你们身心合一的时候就可以联机了。恩？？你同学也是个男的？

Aice　我说怎么觉得最近华山论贱这个栏目迷漫着一股奇怪的风气，原来都是你小子搞坏的，你这个基佬！

梵天　你丫才是基佬，人读者就是问问怎么联机，恰好同学是男的而已，你思想别这么腐朽好么，你这个惊弓之鸟，别跟我说你学校的同学都是女生，没有男生。

ASH里人物怎么复活？

月下痕 深圳　请问ASH里面怎么复活我方的灰之战士啊？战斗结束之后就没有了啊？

Aice 游戏日　复活我方人物必须在当场战斗中进行，可以用道具和魔法，但是战斗不能的人物离得太远超过了道具的距离（只有3格）就麻烦了，这种时候只能用魔法复活……而会复活魔法的人又很少……战斗一结束就永远救不回来了。ASH这游戏的确有很多不够人性化的地方，这也算一个吧，其实我最不能忍受的是战斗动作不能跳过，节奏实在是很慢啊。

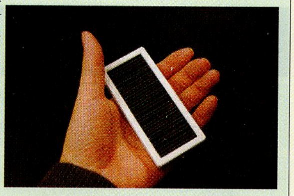
梵天　再帅的招式看多了也要厌烦，更何况还不帅，平时的动作还有点傻，设想下，如果现在的机战还不能跳过战斗画面，想通关也确实让你抓狂的。

问你个事

钟兆豪 广州珠海　听说PSP出了一块太阳能电池，不知道有没有是否有这回事。

梵天　那个，负责硬件的家伙Aice，这位读者说的是用PSP当太阳能电池吗？既上期PSP的额外用途讨论之后，SONY的掌机又有新功能了？

Aice 游戏日　哼（冷笑），楼上的这就不知道了吧，这东西真的存在哦，但不是专用的PSP电池，而是一个外置太阳能电池盒，用阳光照射就能充电，充满有1350mhA的电量。其实这种类似的产品早就有了，只是没有专门为PSP开发的而已。



梵天　我是说PSP能当太阳能电池，给你家取暖，让你在锅里炒鸡蛋吗？

Aice　你家电饭锅能看电视么？

我要赠品！

贾路　我说你们也做下掌机光盘做赠品，价格高点也没有关系。

梵天 游戏日　掌机光盘嘛，首先我怕我做的东西会让你脱力，因为本人曾经利用业余时间曾经做过编辑部相关视频，结果被其他狂殴，我是不会再冒着生命危险做这种事情了。其次平时做杂志人都不够的我们哪里有时间做光盘呀。

Aice　谁让你那么贱格呢，DRAGON说一句话被你反复放了20来次，换谁都会殴你的……

梵天　读者不要再要求什么光盘了，我们送自己好了！

我要美女！我要后宫！

陈帅 成都太平寺机场　虽然会被鄙视，但我也想过上人渣城一样的生活，D·N·A2里的花花公子的坏结局更好。

梵天　这个问题怎么会跑到华山轮奸，啊不，华山论剑里了？难道人渣城的问题都要交给我了么？

Aice　居然有人想过渣诚的生活，你觉得头被割下来拿在别人手里是件很爽的事？

梵天　就是就是，当花花公子是不会有什么好下场的，你有没有听过X尽而亡的故事？

FF7CC限定版PSP值不值？

刘留 南京　Aice是不是掌机全机种制霸啊！购入FF7CC限定版值不值啊？那PSP-2000呢，限定版送引导盘吗？电子小说的也可以，难道掌机上就没有18X游戏吗？

Aice 游戏日　惭愧惭愧，我买PSP只是为了能在被窝里看动画而已，而NDS呢，是因为工作需要。FF7CC限定版值不值得你对FF7的爱深不深了，那张游戏盘不就正好可以当引导盘么。掌机上也有18X的游戏，《心跳魔女神判》就是一个，但绝不是H游戏，18X和H是有区别的，具体区别在哪里呢？请楼下回答。



FF7CC限定版PSP背面图

梵天 游戏日　全机种制霸的小资，我最恨小资了，离我远点儿！18X和H这个问题你还好意思问我，把你电脑里的地址为F:\办公文件\绝对私密稿件\除我之外谁都不要打开的文件夹\到这里就必须停止，不然诅咒你一辈子都是好人\想不到你竟然能走这么远\没办法了，你必须输入密码\有生之年典藏18X收集的文件夹打开，对着里边的内容再次回答这个问题吧。

Aice　你见过一到月底就靠泡面度日的小资么，我的文件夹都是128位加密的，你有本事就破解看看吧。

一个有创意的建议

凉爽 广州　掌机女读者真多，来个选美大赛吧。

梵天 游戏日　口胡，谁说多的？先不说游戏日女读者的数量吧，咱就说调查表中能开到女读者的信件的数量那简直是和中奖几率差不多啊，在这些仅有的女读者中玩掌机的就更少了。就你说的掌机女读者多，是哪里来的消息？

Aice　喂喂，（小声）我们这些信都是从fei那里拿来的，你说会不会是他把女读者都藏起来了？

梵天　什么？（正义凛然状），读者是我的衣食父母，不让我见亲娘，即便你是团长也要同你战个天翻地覆呀（Aice，赶紧来拉我……赶快）。

Aice　（远目）他们杀得两败俱伤，这下女读者就全归我了啊，哈哈哈哈……看看有没有14岁以下的先……

我有意见！

猫猫　掌机栏目不错，多加几页吧。

胡杨　给我把如来神掌删了，老子没有掌机

Aice　综合这两位读者的意见，我们决定维持掌机栏目页数不变。

梵天　一边是加页，一边是减页，我们也真是左右为难呀。

经典老游戏才能考验玩家的技术

赵龙 天津：KYE 社的《LITTLE BUSTERS》是什么类型的? PC 上有吗? PS2 上有 18×游戏吗?

Aice 游戏日：我介绍的游戏当然是美少女 AVG 游戏咯,目前只有 PC 版,而且也不是 18X 而是 15X,PS2 上有 18X 游戏啊!《生化危机》不就是一个,18X 和 H 是有区别的,这个问题之前我们已经讨论过了。

梵天：不是 18×的 AVG 游戏……真的有搞头么? 那个什么什么公司不是就因为不识时务倒了嘛?

Aice：那公司叫 KID! 你这个忘恩负义的家伙,之前你还说秋之回忆是神作呢! 谁知道你其实只玩了 10 分钟。

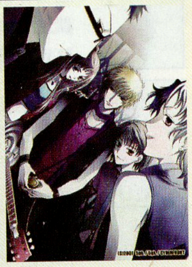
梵天：厄……我的话你也信。

Aice 游戏日：说到 KID,我突然想起来,明年 1 月 31 日秋之回忆将有新作发售——《Your Memories off girl's style》,制作厂商是 CYBERFRONT。看到这个消息真是悲喜交加,喜的是 KID 虽然倒了,秋之回忆还活着;悲的是虽然活着但已经物是人非了。

梵天：你不是号称 fans 么,既然出新作了你肯定会玩吧?

Aice：这个……(陷入沉思)





满是帅哥的新作秋之回忆

求救啊

严骏 湖北：我的 NDS 下屏闪动,触摸正常,还有救吗?

梵天：是不是屏幕的显示频率没有调整到 85 赫兹呢,那样电脑是会有闪动的,长期这样下去对你的眼睛是有害的。

Aice：贱人一边去,这种情况明显是坏掉了,送修吧。

梵天：坏掉了? 其实你也不知道该怎么修吧。

Aice：我会修就不会坐在这里敲键盘了……

FFCC 的小发现

郭羽中 哈尔滨：最终幻想水晶编年史·命运之轮

虽说很喜欢,但只打了一周目,发现可以用举人这种方法到达很奇怪的区域。

Aice：水晶编年史这个游戏真的很耐玩,迷宫的解密方法很多,可能自己的方法和别人都不一样,多人联机更是有趣,可惜编辑部就我一个人打……

梵天：人读者问你的是举人是不是能到达些奇怪的区域,请楼上回贴前先看贴啊!

Aice：我看了啊,楼主说的是游戏的 bug 吧,你是不是把人扔到地图外面去了? 那只是显示问题而已,不影响游戏的。

刷机就是没问题

张曼曼 安徽合肥：刷机遇到过什么问题或者不明白的地方?

因为家穷买不起,所以都去专门的游戏店里头玩,所以不用担心刷机的问题。送台给我,下期我就会告诉你。

梵天：如果我们给每一个没有掌机的读者都送台掌机,是不是我们这个栏目就火了?

Aice：是啊,不仅是掌机栏目,整个杂志都火了啊!

DRAGON：来,你们两个,看到角落那两把玩具枪没,一人一把,去对面银行抢个几千万出来,然后我们就可以每个读者都送掌机了。

梵天 游戏日：头啊,那两把玩具枪……我要是拿到银行门口,运钞的武警同志还不把我就地枪决了,要不这样吧,Aice 你手上不是有个小罗莉吗? 给她拍几本性感写真集咱不就有钱送读者掌机了嘛。

N-CARD 的奇异现象

小沙 上海：我用的烧录卡是 N-CARD,可是前几天突然所有游戏记录都掉了,而且有些游戏一进入就死机,这是怎么回事啊? 我心疼得要死啊,谁能来救救我啊。

Aice 游戏日：这是 N-CARD 的一个老毛病了,快速格式化一下之后再重新拷入 xmenu.dat 文件进去就正常了,但记录是已经救不回来了,定期备份记录才是王道啊。

N-CARD 格式化的方法为:在启动的时候按住 L+R+A+B+ 下键进入格式化菜单,格式化完成之后,把烧录卡连接到电脑,把和内核版本对应的 xmenu.dat 文件拷进去就可以了。

如果快速格式化不能解决,那就用完全格式化:A+B+START+SELECT+ 上键,注意不要在电脑上格式化 N-CARD,那样就啥都没了。

梵天：Aice 你是个好人。

Aice：你丫才是好人!

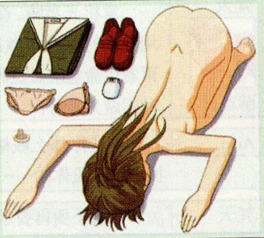
提个建议

赵龙 天津：经典游戏任你挑可以以少而精的思路来做这个栏目,还有现在民间汉化都出了,你们都放出的都是日文,反而不够清楚了。

梵天 游戏日：很诚恳的读者建议,先让我抽一下,啊……不,是拜一下,经典游戏任你挑上期就采用了特别版,这期也只推荐两款游戏,该栏目还是针对掌机新玩家的,我们会想办法慢慢调整的。至于民间汉化版大多数都是在杂志出后才会做出来,毕竟那个时候不是所有的玩家都能第一时间玩到中文版,所以日文版的攻略还是必要的,当然汉化消息我们还是会继续跟进的。哎,板着脸说话真不是我的风格啊。

Aice：关于是少而精还是大而广,这期读者调查表上会有调查选项,大家都把自己的想法告诉我们吧!

梵天 游戏日：读者调查表如来神掌的那一小块,我可是翻来覆去的看了好几遍的,读者大人们请多赐几个字吧! 这期我一定要掐着 fei 的脖子(他有脖子么?)让他给如来神掌的调查空间留大一点,好让读者们尽情发挥自己的文采啊。冰天雪地 360 度裸体跪拜求你们了!



征订2008年全年杂志特别抽奖奖品一览

提供：土星男

1名



9 武装神姬
MMS TYPE ANGEL
ARNVAL



10 武装神姬
MMS TYPE DEVIL
STRARF

西历 2036 年，
没有第三次世界大战，也没有宇宙人入侵。是个和现在没有什么区别的未来。机器人已经容入了全世界人们的生活。

神姬，身高 15CM 的 MINI 机器人。拥有心和感情最接近人类的存在……

1名

提供：Aice



1名

11 森海塞尔
OMX90vc

和 MX90vc 是同门兄弟，发音单元都是相同的，不同的是佩戴方式。OMX90vc 采用挂耳式设计，佩戴更加舒适，看起来也更酷。这样的佩戴方式还带来了更清澈华丽的高频，以及宽阔自然的音场。因为这些差距，所以 OMX90vc 的售价比 MX90vc 还要高出 100 多，成为 MX 系列的顶级耳塞。



12 音特美
ER6

1名

音特美（Etymotic）著名 HI-FI 耳塞 er4 的简化版，在发烧友群体中有着非常好的口碑，以较低的价格提供了高素质的音质，性价比非常高。上期在掌机栏目里介绍过的 er6i 是 er6 的低阻抗版本，更易于随身听等小推力的耳塞驱动，而这个 er6 阻抗则有 48 欧，比 er6i 的音质更佳，但更难以驱动一些。

提供：梵天

13 GAME DAY ※
梵天

削减敌人斗志的利器，发泄自己压力的极品，可以充分让你体会到贱格的极致精神，让你的生活充满了欢乐！你真的不想来一个吗？

※注 1：本奖品需亲自到编辑部领取
注 2：本奖品出现任何问题概不退换
注 3：数量不限，送完为止

N名

提供：牛蛙



4 万智牌（魔法风云会） ※注：奖品为随机分配
十会盟 晃动大地 X4※
启示录 西瓦暗礁 X4

2名

晃动大地，拉尼卡环境“古鲁快攻”关键张，十张圈地中的红绿圈地，当时价格：100 元 / 张
西瓦暗礁，痛地在十版的重印，使得它的任期延长 2 年，在十张痛地中最贵的之一，价格：50 元 / 张



5 万智牌（魔法风云会）※
时间混沌 破灭 X1

破灭，被梵天誉为对万智牌影响深远的一张牌，神之愤怒的时间转移版，普牌价格：120 元 / 张，闪牌价格在 500 元以上

1名

※注：奖品为闪牌



6 万智牌（魔法风云会）※
第十版 穿髓金针 X1

穿髓金针，当在神河环境出现时，就迅速成为抢手货，价格一度涨到 180 元 / 张。第十版被重印。本张为牛蛙十版现开比赛开出的闪金针，价格在 500 元以上

※注：奖品为闪牌

1名



7 万智牌（魔法风云会）
第十版 神之愤怒 X4

神之愤怒，万智牌的常青树，为了纪念第十版的发售，十版采用黑边印刷，这也是核心环境首次使用黑边应刷。价格：90 元 / 张

1名

提供：Fei



8 ※
地狱之女

18 × 手办，有一台 PS2 立起来那么高（右边那只手是我的……）。这是我的精神支柱，相信来过编辑部的读者都看到过它了，我警告你们！不许选它！不然跟你没完！

1名

※注：奖品为无码版

提供：DRAGON

1名



1 战国无双
真田幸村 彩色涂装
完成版

日本第一强兵



吾乃真·三国无双

2 真.三国无双 4
吕布 彩色涂装
完成版

1名

来自光荣无双系列限定版的手办，现在可是买不到的！当年带手办的限定版要六七百元，你说说看还算超值吧。再加上这个手办在游戏日编辑部中经过了无数时间的薰陶…………呵呵。

提供：星辰

3 深度强袭（DEEP STRIKER）



这款 EX-S 高达的最终进化形态“DEEP STRIKER（深度强袭）”被誉为是高达 FIX 史上的幻之神作，是一部为了展现 FIX 系列究极技术力而诞生的作品。即便其定价高达 9800 日元，依然极为抢手。“深度强袭”这部机体相关的商业化作品就只有 FIX0013 一款而已，即便是号称“高达百科全书”的《SD 高达 G 世纪 F》中也没有出现这台机体。想要一睹深度强袭的风采，除了 FIX0013 之外，再没有其他选择。

1名

订购全年的读者把选的礼物代码，电话，QQ，Email 通知淘宝掌柜，淘宝名 game_day，QQ215766490，抽奖前 10 天没有选号者视为弃权！

好消息！我们不过了！！又放血了！！！

好消息！



为了报答新老读者长期对我们的支持，顺便迎接08北京奥运，庆祝嫦娥一号上天，游戏日淘宝店和汇款邮购现展开新一轮的优惠活动，这次活动时间为即日起至2007年12月31日，在此期间，在游戏日淘宝店购买以下商品均可以享受特价优惠，此优惠对邮局汇款购书的客户同样有效，时间以汇款单邮戳为准。

本次优惠活动的最大特点，就是书本价格的大幅减免！虽然长期困扰大家邮购的高昂邮费我们依然无法减免（因为不是我们收取的），但通过对书刊价格的大幅削减，我们可以让大家享受到相当于"减免邮费"的优惠！这次我们就连本钱都捐出来，反正要过年了，大放血，大甩卖啦！时间有限，数量有限，大家走过路过不要错过！

小提示：

◇如果你需要购买多本杂志或海报，可以以2本为单位分开购买，这样全都能享受免费快递。
◇非挂号平邮由于丢失率和损坏率高，所以本次优惠活动一概不提供普通平邮寄送服务。
◇以上优惠没有提及的部分均维持原价不变。优惠截止日期为2007年12月31日，汇款以当地邮戳为准。
◇快递无法到达的区域购买前请与淘宝掌柜联系，否则自动转为挂号平邮发货。
◇请所有购买者（特别是汇款购买的读者）务必留下自己的电话和联系地址，否则我们无法发货。

具体优惠内容：

优惠一　05、06年的《游戏日》杂志（攻略特刊除外）

1. **单本** 8元包挂号平邮。相当于杂志单本3元，加邮局收的5元挂号平邮费。
2. 同时购买**2本**，只需支付两本杂志价钱16元即可享受免费特快专递服务。相当于杂志单价3元，外加快递公司收取10元快递费用。
3. 同时购买**3-4本**的，一律按单本特价3元计算，另收取15元快递费用即可。如需购买更多数量请与淘宝掌柜联系。

优惠四　特大喷绘海报

1. **特制海报**原价每张25元，外加快递费10元共计35元，现特别调整价格为——同时购买**2张**喷绘海报的，共计50元即可包快递！
2. 同时购买**3-4张**喷绘海报，在海报价格基础上加5元即可包快递。更多数量请与淘宝掌柜联系。

优惠二　07年的《游戏日》杂志（攻略特刊除外）

1. **单本** 10元包挂号平邮。相当于杂志单本5元，加邮局收的5元挂号平邮费。

优惠三　各种攻略特刊

1. **单本** 06年5月**FF12攻略特刊**、或06年9月**北欧女神2攻略特刊**，原价12.8元包挂号平邮。相当于单本7.8元，加5元挂号平邮费，如再加5元可包快递。
2. **单本** 07年2月**圣剑传说4特刊号**、07年8月**机战OGS特刊号**，原价18元包挂号平邮。相当于单本特价13元，加5元挂号平邮费，如再加5元可包快递。

优惠五　游戏日原创画集

1. **《游戏日》原创画集**，原定价每本16.8元，现套装特别优惠定价为——上下两本画集套装购买，共计22元即可包挂号平邮，再多加5元可包快递！